DVD

PEŁNE WERSJE

PHANTARUK PL

THE WAY PL

MEN OF WAR ODDZIAŁ SZTURMOWY GOTY EDITION PL

DWUSTRONNY SUPERPLAKAT

KODY DO GIER:
• WOT • WOWS
• SURVARIUM

NR 01/2017 (264) OD 13.12.2016 DO 09.01.2017

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION

NADZIEJE 2017

RED DEAD REDEMPTION 2

ORAZ 26 INNYCH GIER

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

JUŻ GRALIŚMY: FOR HONOR

RECENZJE: WATCH DOGS 2 ★ DISHONORED 2 ★ TYRANNY

MEGATEST: MONITORY DLA GRACZY

ISSN 1426-2916
01
9 771426 291709

HO, HO, HO!

Nadchodzą Święta, czyli czas, gdy m.in. wypatruje się prezentów pod choinką. Ale my, w CDA, przyzwyczailiśmy Was, że prezenty dostaje się dużo częściej. A w tym numerze postaraliśmy się bardziej niż zwykle. Stąd m.in. trzy dobre pełne wersje gier (z czego dwie świeżynki z 2016), dwustronny plakat oraz bogaty zestaw kodów do gier online. Masy świetnych tekstów nawet nie wliczam do tej puli, bo to przecież macie w standardzie, w każdym numerze. I w taki właśnie sposób wchodzimy w 21. już rok naszego życia. Sobie i Wam wszystkim życzę, aby rok 2017 był lepszy niż poprzedni – ale gorszy niż następny. :)

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Jerzy Poprawa

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI
Nadzieje 2017 ... 012

JUŻ GRALIŚMY
For Honor ... 024
Jalopy ... 026
My Summer Car ... 027
Beat Cop ... 028
World of Tanks (9.17) ... 030

RECENZJE
Watch Dogs 2 ... 032
Dishonored 2 ... 038
Transport Fever ... 041
World of Final Fantasy ... 041
Killing Floor 2 ... 042
Final Fantasy XV ... 044
Darksiders Warmastered Edition ... 047
Silence ... 048
Eagle Flight ... 049
Elite Dangerous: Horizons – The Guardians ... 049
The Dwarves ... 050
Kopanito All-Stars Soccer ... 051
The Division: Survival ... 051
Earth's Dawn ... 052
Football Manager 2017 ... 054
Tyranny ... 056
Farming Simulator 17 ... 059
King's Quest ... 059
Shadow Tactics: Blades of the Shogun ... 060
Beholder ... 061
Candle ... 061
The Last Guardian ... 062
Laura ... 064
Renoir ... 065
Motorsport Manager ... 066
Planet Coaster ... 068
Dungeon Rats ... 070
Rogue Stormers ... 071
The Sims 4: Miejskie życie ... 071
Pokémon Sun/Moon ... 072

Mobilne
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice ... 074
Chase: Cold Case Investigations... ... 074
Rhythm Paradise Megamix ... 074
Gear.Club ... 075
Picross 3D: Round 2 ... 075
Dustoff Heli Rescue 2 ... 075
Gurumin 3D ... 075

PUBLICYSTYKA
Wychodząc z cienia ... 076
Klient w internecie jest nielojalny ... 080
I po Bollu! ... 082
15 lat konsol Microsoftu ... 084
Szymon mówi „szukaj!" ... 088
Felieton: Łotr jeden! ... 091
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 096

MEGATEST
Monitory dla graczy ... 106

TESTY
PlayStation 4 Pro ... 114
Retrokonsola NES Classic Edition ... 115
Głośniki 2.1 Sound BlasterX Kratos S3 ... 115
Słuchawki Trust GXT 353 Vibration Headset ... 115
iPhone 7 Plus 128 GB ... 116
Smartwatch Pebble 2 ... 116
Klawiatura Roccat Skeltr ... 117
Mysz Razer DeathAdder Elite ... 117
Mysz SteelSeries Rival 500 ... 117

TRENDY
Co nas czeka w 2017? ... 118

INNE

Na Luzie ... 092
Action Redaction ... 122
Zawartość DVD ... 126
Prenumerata ... 129

POLECAMY

Smuggler: Zwykle polecam w CDA publicystykę. Ale tym razem będę oryginalny i dla odmiany zachęcę do lektury tekstu „Nadzieje 2017", czyli obszernego przeglądu blisko 30 gier, co do których są spore szanse, że wyjdą w tym roku i sprawią nam sporo radości. Tamże też redakcyjne minifelietony z prywatnymi oczekiwaniami.

enki: To historyczny moment – na nasze łamy jednocześnie trafiły recenzje dwóch gier oczekiwanych przez graczy kolejno od siedmiu (The Last Guardian) i dziesięciu lat (Final Fantasy XV). Duke Nukem Forever uczulił nas na to, że czasem nie warto czekać do końca świata. O tym, jak jest tym razem, opowiadają Krigore i Cross.

CormaC: Ja lubię artykuły wspominkowe, więc bawiłem się dobrze, szukając wraz ze Smugglerem pierwszego komputera osobistego („Szymon mówi »szukaj!«") i przypominając sobie dzięki artykułowi gema początki Xboksa („15 lat konsol Microsoftu"). Z rzeczy lżejszych polecam Papkinowego „Łotra jednego", czyli krótki tekst o George'u Lucasie.

INDEKS GIER

Bard's Tale IV, The ... 016
Beat Cop ... 028
Beholder ... 061
Candle ... 061
Chase: Cold Case Investigations ... 074
Darksiders Warmastered Edition ... 047
Dawn of War III ... 020
Dishonored 2 ... 038
Divinity: Original Sin 2 ... 018
Division, The: Survival ... 051
Dungeon Rats ... 070
Dustoff Heli Rescue 2 ... 075
Dwarves, The ... 050
Eagle Flight ... 049
Earth's Dawn ... 062
Elex ... 015
Elite Dangerous: Horizons – The Guardians ... 049
Farming Simulator 17 ... 059
Final Fantasy XV ... 044
Football Manager 2017 ... 054
For Honor ... 024
Gear.Club ... 075
Ghost Recon: Wildlands ... 023
Gran Turismo Sport ... 018
Gurumin 3D ... 075
Gwint ... 022
Horizon Zero Dawn ... 016
Injustice 2 ... 013
Jalopy ... 026
Killing Floor 2 ... 042
King's Quest ... 059
Kingdom Come: Deliverance ... 017
Kopanito All-Stars Soccer ... 051
Last Guardian, The ... 062
Laura ... 064
Legend of Zelda, The ... 021
Mass Effect: Andromeda ... 014
Motosport Manager ... 066
My Summer Car ... 027
Nier: Automata ... 018
Nioh ... 017
Persona 5 ... 015
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice ... 074
Picross 3D: Round 2 ... 075
Planet Coaster ... 068
Pokémon Sun/Moon ... 072
Prey ... 021
Red Dead Redemption 2 ... 013
Renoir ... 065
Resident Evil 7 ... 014
Rhythm Paradise Megamix ... 074
Rogue Stormers ... 071
Scalebound ... 019
Sea of Thieves ... 021
Shadow Tactics: Blades of the Shogun ... 060
Silence ... 048
Sims 4: Miejskie życie, The ... 071
Sniper: Ghost Warrior 3 ... 019
South Park: The Fractured But Whole ... 019
Star Citizen ... 023
Syberia III ... 022
Tekken 7 ... 020
Torment: Tides of Numenera ... 016
Transport Fever ... 041
Tyranny ... 056
Vampyr ... 023
Watch Dogs 2 ... 032
World of Final Fantasy ... 041
World of Tanks ... 030

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 10.01.2017

CDA TWOICH MARZEŃ

Zmieniaj **CD-Action** na lepsze razem z nami.
Wypełnij krótką ankietę i pomóż nam tworzyć
najlepsze pismo dla graczy!

SKROC.PL/CDA

Demo Inside

PC PS4 XBO Na okoliczność czarnopiątkowych zniżek Playdead przygotowało demo Inside, które pojawiło się w sklepie PlayStation i na Steamie, omijając Xboksa. Lepiej późno niż wcale, ale gracze pewnie bardziej ucieszyliby się, gdyby dostali je kilka miesięcy temu.

www.playdead.com

Uncharted 4 w co-opie

PS4 W połowie grudnia w Uncharted 4 pojawi się kooperacyjny tryb przetrwania. Maksymalnie trójka znajomych będzie się ścierać z falami coraz lepiej uzbrojonych i trudniejszych do zabicia najemników. Twórcy obiecują 50 fal (z bossem co dziesięć) i 10 map, a także możliwość grania solo.

www.unchartedthegame.com

Czy będzie kolejny Titanfall?

BIZ Przeczytaj jeszcze raz cytat obok i wyobraź sobie, że w czasie tego dialogu Vince Zampella i PR-owiec EA, który nie chciał podzielić się żadnymi konkretami, siedzieli obok siebie (zakładamy, że ten drugi nie był zadowolony z obrotu konwersacji). EA wciąż nie ujawniło żadnych oficjalnych wyników sprzedaży i nadal nie wiadomo, czy wsparcie, o jakim mowa, będzie dotyczyło tylko „dwójki" („nie chodzi o sprzedaż pierwszego dnia czy sprzedaż w pierwszym tygodniu, ale o sprzedaż długoterminową"), czy na horyzoncie majaczy kolejna część.

www.titanfall.com

„Cokolwiek to, k***a, znaczy"
~ Vince Zampella

szef studia Respawn w reakcji na deklarację, że EA wspiera Titanfalla.

Wybierz z nami Grę Roku 2016!

CDA Nowy rok tuż, tuż – czas podsumować ostatnie dwanaście miesięcy wyróżnieniami dla najlepszych gier! Nasz plebiscyt będzie znacznie huczniejszy niż dotychczas, o czym przekonasz się już w przyszłym numerze. A że skala będzie większa, chcemy też mocniej zaangażować ciebie. Wkrótce na fanpage'u Magazyn CD-Action odbędzie się głosowanie czytelników na najlepszą grę, a zwycięski tytuł otrzyma Nagrodę Czytelników.

To jednak nie wszystko – każda produkcja, która zakwalifikuje się do Top 10, zostanie opatrzona w piśmie najlepszymi komentarzami. Twoja opinia też ma szansę ukazać się w druku! Wystarczy, że oprócz oddania głosu uzasadnisz swój wybór w komentarzu (maksymalnie 500 znaków) pod ankietą z głosowaniem na Facebooku. Nawet jeśli jesteś fanem mniej znanych gier, które raczej nie mają szansy wejść na listę, nie martw się – obok „topki" pojawią się również najlepsze teksty o nieodkrytych perłach. Odwiedź poniższą stronę i pomóż nam nagrodzić najlepsze z najlepszych!

www.cdaction.pl/news-47515

Nowe Metro?

BIZ Raczej nie w 2017. Choć na linii czasu na oficjalnej stronie marki pojawił się wpis „2017 – następna gra osadzona w uniwersum Metra", wkrótce zniknął. Deep Silver wystosowało oficjalny komunikat, w którym wyraźnie powiedziało, że gracze nie mają co liczyć na „trójkę" w następnym roku.

www.mw5mercs.com

Strażnicy Galaktyki

PC PS4 XBO And iOS W 2015 Telltale ujawniło, że współpracuje z Marvelem nad nową grą – w końcu wiemy, że chodzi o produkcję bazującą na „Strażnikach Galaktyki". Oficjalna zapowiedź nastąpiła podczas The Game Awards, ale już wcześniej wiadomo było, że to pewniak. W trakcie strajku aktorów głosowych wyciekła lista, na której pojawił się wpis „Guardians of the Galaxy – The Video Game a/k/a Blue Harvest", a nazwa spółki dubbingowej O'Farrell Enterprises widniała również pod spodem, przy trzecim sezonie The Walking Dead (ten zadebiutuje 20 grudnia, i to dwoma odcinkami!). Gra osadzona w uniwersum „Strażników Galaktyki" podzielona będzie na pięć epizodów, z których (przynajmniej) pierwszy pojawi się w przyszłym roku.

www.telltale.com

Ile gier wydano w poszczególnych latach na Steamie?

38% wszystkich gier znajdujących się na Steamie zadebiutowało na platformie Valve w 2016 roku.

www.steamspy.com

Nowe otwarcie No Man's Sky

PC PS4 Miesiące ciszy radiowej, która zapadła ze strony Hello Games po nagonce graczy rozczarowanych No Man's Sky, studio spędziło na pracy nad pierwszym darmowym dodatkiem. Foundation Update („fundament", ale również „Fundacja" Asimova) jest już dostępny i rozszerza grę o dwa nowe tryby rozgrywki – kreatywny (czyli spokojną eksplorację) oraz przetrwanie (w którym znacznie trudniej utrzymać się przy życiu). We wszystkich udostępniono również możliwość ręcznego budowania bazy, łącznie ze znajdującymi się wewnątrz farmami hydroponicznymi oraz stanowiskami wymagającymi... zatrudnienia ferajny kompanów AI. Stacje kosmiczne zyskały teleporty wiodące wprost do domu, a najbogatsi gracze mogą kupić potężne frachtowce, które stanowią ich kosmiczne centra dowodzenia. Choć nie są jeszcze dostępne, w kodzie gry zaszyte są również łaziki, które pozwolą przemierzać generowane ulepszonym algorytmem (czyli ciekawsze i bardziej różnorodne) planety. Trudno zapewne będzie mówić o drugim życiu gry, ale nowe cele i zawartość z pewnością przekonają część z tych, którzy do tej pory bali się po No Man's Sky sięgnąć.

www.no-mans-sky.com

RollerCoaster Tycoon World już jest

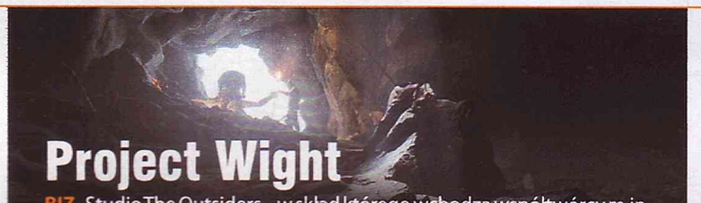
PC Dzień przed premierą Planet Coastera (recenzja w numerze) zadebiutował konkurencyjny lunaparkowy tycoon, RollerCoaster Tycoon World. Atari podało dokładną datę zaledwie kilka dni wcześniej i zagrało dosyć brudno, zapewne licząc na to, że podbierze studiu Frontier trochę fanów.

www.rollercoastertycoon.com

Genital Jousting

PC W multiplayerowym tytule twórców Broforce'a maksymalnie ósemka graczy wciela się w penetrujące się wzajemnie w różnych trybach penisy. Da się je też personalizować, odziewając np. w okulary i krawat. Grę znajdziesz we wczesnym dostępie na Steamie.

www.freelives.net



Project Wight

BIZ Studio The Outsiders – w skład którego wchodzą współtwórcy m.in. Battlefielda: Bad Company 2, Battlefielda 3, PayDaya 2 czy Mirror's Edge'a – pokazało fragment rozgrywki korzystającego z silnika Unity Project Wight. Choć to pierwszoosobowe RPG w otwartym nordyckim świecie, trudno uciec od skojarzeń z Evolve, bo też gracz wcieli się w bestię, która ewoluuje, stając się coraz potężniejsza. Początkowo, jako szponiaste, bezbronne pacholę, może jedynie daleko (jak na standardy ludzkie) skakać oraz, ze względu na mały rozmiar, przemykać wąskimi korytarzami jaskiń i wciskać się w inne niedostępne dla dorosłego człowieka miejsca. Gdy podrośnie, potwór będzie wykonywał susy na większe odległości, szybował w powietrzu (mogąc atakować z góry), przerażał rykiem i wykonywał brutalne egzekucje. Kiedy i na jakich platformach zadebiutuje Project Wight, nie wiadomo.

madewith.unity.com/theoutsiders

MechWarrior 5

PC XBO Po wielu latach posuchy w temacie singlowych przygód pilotów mechów Piranha Games zamierza wreszcie nasycić głód tych, którzy wychowali się na MechWarriorach. „Piątka", nawiązująca do innych odsłon o podtytule Mercenaries, ukaże się w 2018 roku, wrzuci graczy w tryby trzeciej wojny sukcesyjnej i najprawdopodobniej każe samodzielnie zarabiać na naprawy, amunicję i nowe mechy.

www.mw5mercs.com

59 mln

godzin spędzili w Battlefieldzie 1 gracze w ciągu pierwszego tygodnia od premiery. DICE pochwaliło się też innymi liczbami – m.in. 9 milionami godzin spędzonymi w trybie Operacji oraz 842 426 gołębiami. Pełna infografika pod poniższym linkiem. Przy okazji: wraz z premierą Battlefielda 1 ze stanowiska szefa DICE odszedł Patrick Bach.

skroc.pl/tydzienzbf1

Tavern Keeper

PC Twórcy Game Dev Tycoona pracują nad nową strategią ekonomiczną, inspirowaną m.in. Theme Hospital, Simsami, Factorio i Big Pharmą. Tym razem będziesz budował gospodę fantasy i zarządzał nią – dbał o motywację i efektywność pracowników, dostawy produktów, satysfakcję klientów („od ludzkich wieśniaków po orczą szlachtę") i sponsorów, różnorodność menu, finanse... Jedynym minusem wydaje się to, że do czasu premiery najprawdopodobniej zdążymy o niej zapomnieć – na 2018 planowana jest dopiero beta.

www.tavernkeeper.com

Mosaic

PC PS4 Krillbite – studio odpowiedzialne za Among the Sleep oraz grową krótkometrażówkę The Plan – uderza w nowe tony. W kolejnej produkcji, planowanym na następny rok Mosaic, developerzy skoncentrują się na narracji i łamigłówkach, pokazując „stres związany z pracą i społeczne wyobcowanie". Krótki zwiastun sugeruje ciężką atmosferę, kojarzącą się trochę z tą z Inside.

www.themosaicgame.com

Koniec z płatnymi DLC

BIZ Z ust Anne Blondel-Jouin padła poważna deklaracja, z której można by wnioskować, że w przyszłości DLC do gier Ubisoftu będą bezpłatne. Kruczek jest taki, że chodzi o te niezbędne do „cieszenia się pełnym doświadczeniem", a to Ubisoft będzie określał, które należą do tej kategorii. To, że niektóre dodatki będą płatne, jest pewne – wydawcy porównali nowy model do wizyty w lunaparku, w którym kupiwszy bilet wstępu, da się przejechać wszystkimi kolejkami *(nie u mnie w Planet Coasterze! – dop. 9kier)*, ale gadżety czy jedzenie są płatne. Można tylko domyślać się, że chodzi o wszelkiej maści kosmetykę lub coś, co pozwoli w inny sposób uprzyjemnić rozgrywkę. Przypomnijmy, że drogą bezpłatnych DLC przez długi czas szedł CDP Red i wyszedł na tym bardzo dobrze, zwłaszcza wizerunkowo, a to bardzo by się Ubisoftowi przydało.

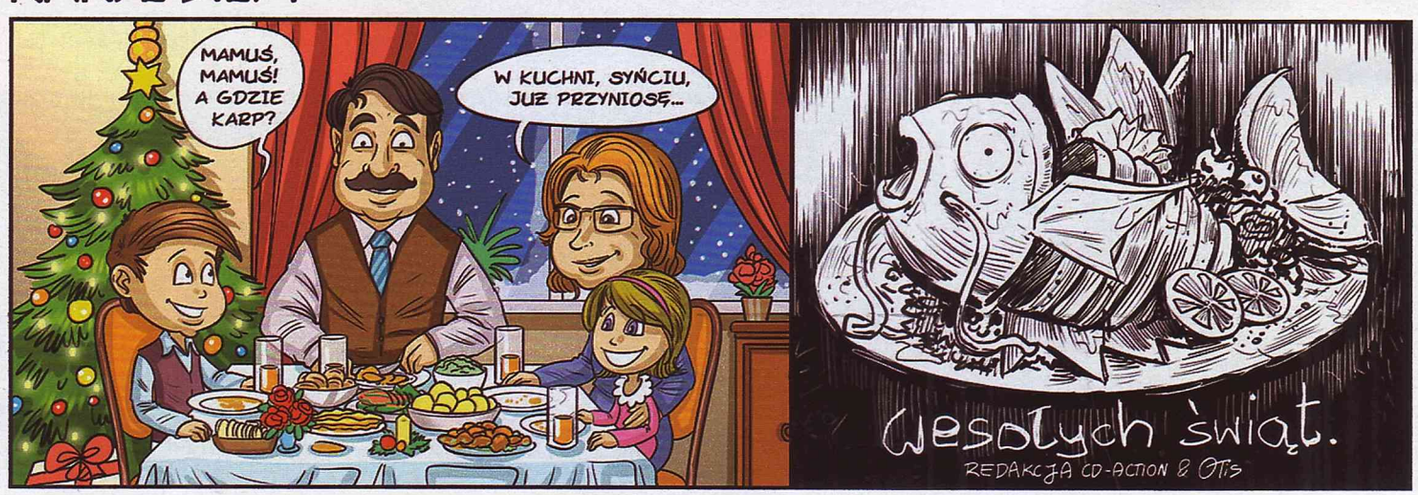
www.ubisoft.com

„Nigdy więcej dodatków, które gracze muszą kupować, by cieszyć się pełnym doświadczeniem"

~ Anne Blondel-Jouin

producent wykonawczy Ubisoftu o planach firmy.

KARPE DIEM



Zimowa wyprzedaż na Steamie

BIZ Tegoroczna świąteczna wyprzedaż na Steamie rozpocznie się 22 grudnia i potrwa do 2 stycznia. Oczywiście to niejedyna cyfrowa platforma, na której można spodziewać się obniżek, więc zanim wciśniesz „kup", przejrzyj oferty w konkurencyjnych sklepach

store.steampowered.com

Tanie gry w Lidlu

BIZ Od 12 grudnia trwa w Lidlu specjalna oferta na gry. Wśród nich m.in. Mafia III za 139 zł (PC), Hard West za 30 zł, Technomancer za 119 zł (PC i PS4) oraz szereg produkcji z serii Lego. Pełną listę tytułów objętych promocją znajdziesz pod poniższym linkiem.

skroc.pl/lidl

Dauntless

PC Przyjemnym akcentem The Game Awards była niespodziewana zapowiedź Dauntless. Nad tym co-opowym action erpegiem pracuje studio Phoenix Labs, w skład którego wchodzą byli pracownicy Riotu i BioWare'u. W ich nowej grze nie zabraknie craftingu i polowań, z bazującą na kombosach mechaniką walki, a także eksploracji przemieszczających się podniebnych wysp. Premiera w 2017.

www.playdauntless.com

Nowy Crafter...

CDA Kolejny numer Craftera trafił już do kiosków i innych punktów z prasą. Miłośnicy Minecrafta znajdą w nim między innymi wszystkie informacje o nowej wersji gry, opis bloków komend oraz przeróżne porady i triki. Tradycyjnie opisaliśmy też nowe mody, paczki tekstur, skórki i seedy, a wszystko dopełnia konkurs z atrakcyjnymi nagrodami.

www.facebook.com/crafter

...i nowy numer Świata Czołgów

CDA W kioskach znalazł się trzeci numer Świata Czołgów. Na 100 stronach zmieściliśmy wspominki (o stuleciu czołgów i ewolucji gry), trochę prognoz (np. odnośnie do nowej nacji w grze, Szwecji, ale także piaskownicy) i sporo poradników, m.in. jak oszczędzać. Są też pojazdy, mapy i... konkurs ze sprzętem Razera oraz z Militaria.pl.

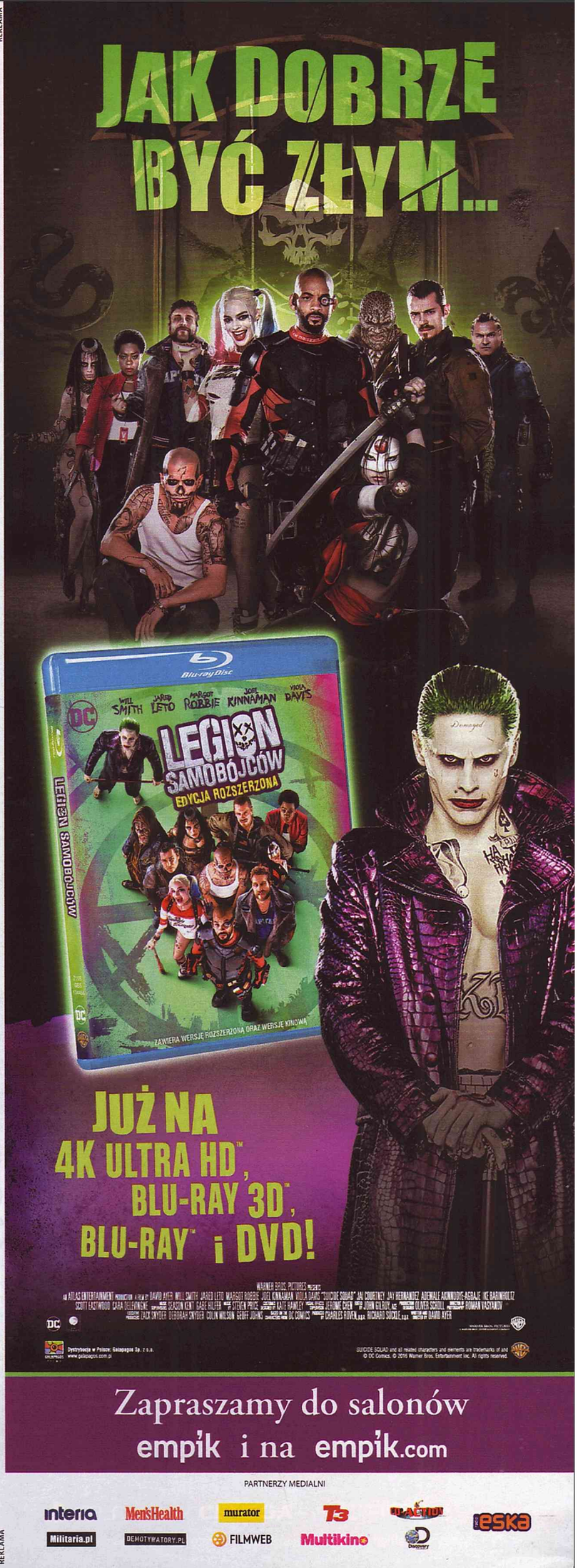
www.facebook.com/swiatczolgow

The Game Awards 2016

BIZ Tegoroczna edycja The Game Awards – cyklicznej imprezy zwanej „Oscarami branży gier" – dała graczom fatalnie przygotowane kategorie (izolatkę dla gier indie, które i tak są nominowane na innych polach, czy brak oddzielnej nagrody dla przygodówek, które trafiają do worka „action adventure") oraz szereg pewniaków. Overwatch zdobył cztery statuetki, w tym w kategorii gry roku, z dwoma trofeami wyszli twórcy Inside, Uncharted 4: Kresu złodzieja i Dooma, a mianem najlepszego RPG okrzyknięto Wiedźmina 3: Dziki Gon – Krew i wino. Kategorii było przeszło 20, pełna lista dostępna pod linkiem poniżej.

skroc.pl/tga2016

REKLAMA



REKLAMA

Kojima X Mikkelsen
PS4 Death Stranding doczekało się nowego zwiastuna i panelu dyskusyjnego. Nadal nie wiemy, o co chodzi, oprócz tego, że: 1) gra budowana jest na silniku Decima (Horizon Zero Dawn); 2) obok Normana Reedusa w grze wystąpi Mads „Hannibal" Mikkelsen.
www.kojimaproductions.jp

Knack 2
PS4 Pierwsza w historii gra zapowiedziana na PS4, dziecko architekta konsoli, Marka Cerny'ego, doczeka się kontynuacji. Tym razem sympatyczny, „rozszczepialny" bohater będzie bił i skakał w kooperacji z drugim podobnym mu, sterowanym przez kompana z siedziska obok.
www.playstation.com

Wipeout: Omega Collection
PS4 Wipeout powraca – jeszcze nie w postaci nowej odsłony, ale zremasterowanej kolekcji zawierającej edycje HD, Fury i 2048. Zestaw ma pozwolić na grę online oraz na podzielonym ekranie, pojawić się w sprzedaży latem i atakować oczy 60 klatkami na sekundę.
www.playstation.com

Let It Die już jest!
PS4 Brutalna sieciowa gra akcji autorstwa Sudy51 i jego Grasshopper Manufacture znienacka trafiła na PSN i do graczy w formie free-to-play. Startujesz w majtkach, zbierasz loot z pokonanych awatarów AI innych graczy, pławisz się w grotesce i ew. płacisz za szybszy progres.
www.letitdiethegame.com

PLAYSTATION EXPERIENCE 2016

W kółko i krzyżyk gra: **enki**

Tradycyjnie już, pół roku po E3, Sony zaprosiło na własną imprezę, na której pokazało, w co będziemy grać w najbliższych miesiącach i latach na PlayStation oraz jakich wieści wypatrywać na kolejnych targach w Los Angeles.

The Last Of Us Part II

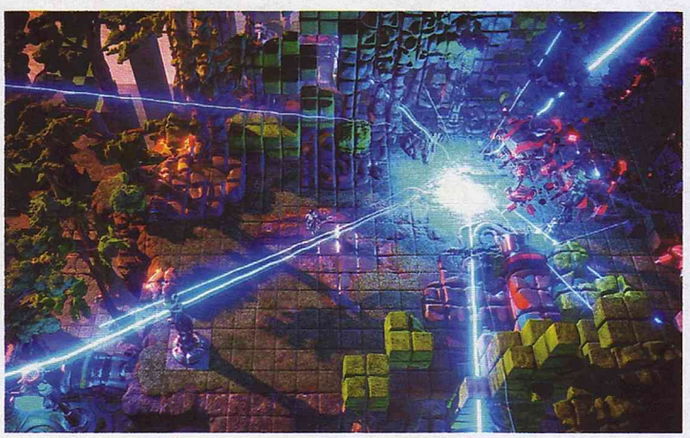
PS4 W opinii wielu graczy postapokaliptyczna historia o Ellie, Joelu i zabójczych maczużnikach znakomicie się zamknęła i po jednym z lepszych fabularnych zakończeń w historii gier nie potrzebowała kontynuacji. Neil Druckmann z Naughty Dog uspokaja fanów i prosi o nieco wiary w studio: – *Potraktujemy was honorowo. Nikt nie kocha tych postaci bardziej niż my i gdybyśmy nie mieli odpowiedniego pomysłu, nie podjęlibyśmy się tego*. Druga część The Last of Us rozegra się pięć lat po wydarzeniach z „jedynki", wcielimy się w dziewiętnastoletnią Ellie, a głównym motywem fabularnym będzie nienawiść.

www.thelastofus.com

Marvel vs. Capcom: Infinite

PS4 To już ósma odsłona serii, którą rozpoczęły bójki pomiędzy ulicznymi wojownikami i mutantami Dra Xaviera w 1998 roku. Tym razem najprawdopodobniej X-Meni pójdą w odstawkę, a z ekipą bohaterów Capcomu zmierzą się ci związani z nadchodzącą serią filmów „Avengers: Infinity War". W ruch pójdą również kanoniczne kamienie nieskończoności, których użycie zapewne zaleje ekran feerią barw i błyskających świateł, a następnie czyjś pasek życia drastycznie się skróci. MvC: Infinite powstaje na Unreal Enginie 4, zaoferuje singlową kampanię, bitwy 2v2 i pełen zestaw narzędzi multi, wraz ze światowymi rankingami i trybem obserwatora. Premiera pod koniec 2017.

www.capcom.com



Nex Machina: Death Machine

PS4 Twórcy z Housemarque, fińscy wirtuozi strzelania do wszystkiego, co się rusza, autorzy m.in. Dead Nation, Alienation i Resoguna, tym razem przedstawiają shmupa bieganego. Nex Machina: Death Machine powstaje z myślą o szybkiej akcji, setkach pocisków na ekranie i globalnej rywalizacji pomiędzy graczami. Naprzeciw graczom staną hordy maszyn, które po potraktowaniu co potężniejszymi pukawkami rozsypią się w drobny mak wraz z voxelowym, podatnym na zniszczenia fragmentami otoczenia.

www.housemarque.com

Crash potrójnie odnowiony

PS4 O tym, że pomarańczowy jamraj wróci w zremasterowanej wersji, wiemy od zapowiedzi na E3. Teraz zajmujące się restauracją serii studio Vicarious Visions podzieliło się szczegółami. Na tapet wzięto trzy pierwsze odsłony serii, w których stare poziomy zbudowano od początku, dodano kilka nowych, nagrano od zera soundtrack, a także wprowadzono tak nowoczesne bajery jak zunifikowany system zapisu. Czy i kiedy dokładnie stary gameplay poradzi sobie w dzisiejszych czasach – jeszcze nie wiemy.

www.playstation.com

Uncharted: The Lost Legacy

PS4 Z początku planowany jako „zwykłe" DLC samodzielny dodatek (czyli w zasadzie nowa pełnoprawna gra) zabierze nas do ogarniętych wojną Indii i uzupełni historię opowiedzianą w „czwórce". W głównej roli zobaczymy w nim Chloe Frazer, której towarzyszyć będzie poznana w Kresie złodzieja Nadine. Femmes fatales posłużą się prośbą, groźbą i przemocą, by znaleźć legendarny kieł Ganeśy. O tym, czy na końcu przybiją sobie piątkę, czy się zastrzelą, mamy się dowiedzieć w 2017 roku.

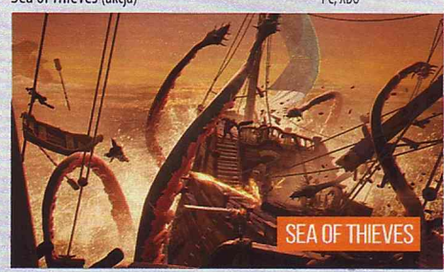
www.unchartedthegame.com

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
GRUDZIEŃ	
13 Forza Horizon 3: Blizzard Mountain (wyścigi)	PC, XBO
14 Stardew Valley (symulator farmy/RPG)	PS4, XBO
20 Walking Dead, The: A New Frontier (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
STYCZEŃ 2017	
06 Don't Chat With Strangers (horror)	PC
10 Night in the Woods (przygodowa/platformowa)	PC
18 Gravity Rush 2 (akcja)	PS4
19 Warhammer 40,000: Sanctus Reach (taktyczna)	PC
20 Dragon Quest VIII (RPG)	3DS
24 Kingdom Hearts HD 2.8 Final... (akcja/RPG)	PS4
24 Resident Evil VII: Biohazard (survival horror)	PC, PS4, XBO
24 Yakuza 0 (akcja/przygodowa)	PS4
27 Tales of Berseria (akcja/RPG)	PC, PS4
Flame in the Flood, The: CE (survival/akcja)	PS4
LUTY	
08 Nioh (akcja/RPG)	PS4
14 For Honor (akcja)	PC, PS4, XBO
14 Sniper Elite 4 (FPS/akcja)	PC, PS4, XBO
21 Halo Wars 2 (RTS)	PC, XBO
23 Indygo (przygodowa)	PC
28 Horizon Zero Dawn (akcja)	PS4

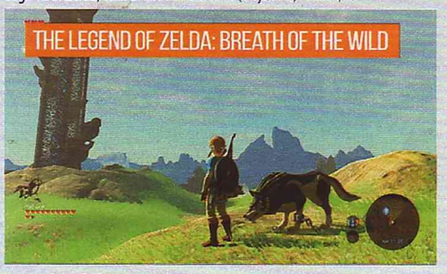
Shrouded Isle, The (strategiczna)	PC
Tsioque (przygodowa)	PC
MARZEC	
07 Ghost Recon: Wildlands (akcja)	PC, PS4, XBO
07 Nier: Automata (akcja/RPG)	PC, PS4
10 Birthdays the Beginning (sandbox)	PC, PS4
14 Star Trek: Bridge Crew (symulator)	PC, PS4
24 Dreamfall Chapters (przygodowa)	PS4, XBO
Place for the Unwilling, A (przygodowa)	PC
Routine (survival horror)	PC
I KWARTAŁ	
Blackwood Crossing (eksploracyjna)	PC, PS4, XBO
Brutal (roguelike)	PC
Conarium (survival horror)	PC, PS4, XBO
Danganronpa 1•2 Reload (visual novel)	PS4
Darkest Dungeon: The Crimson Court (taktyczna)	PC, PS4, PSV
Expeditions: Viking (taktyczna/RPG)	PC
Far (survival)	PC, XBO
Friday the 13th: The Game (akcja/survival horror)	PC, PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Gorogoa (logiczna)	PC, iOS
Hand of Fate 2 (akcja/karcianka)	PC
Hex, The (przygodowa)	PC
Inner Chains (FPS)	PC, PS4, XBO
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Redout (wyścigi)	PS4, XBO
Sea of Thieves (akcja)	PC, XBO



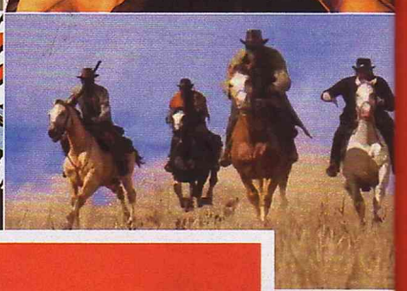
Signal From Tölva, The (FPS)	PC
Silver Case, The (visual novel)	PS4
Skylar & Plux: Adventure on... (platformowa)	PC, PS4, XBO
South Park: The Fractured But Whole (RPG)	PC, PS4, XBO
Strafe (FPS)	PC
Syberia III (przygodowa)	PC
Tekken 7 (bijatyka)	PC, PS4, XBO
Thimbleweed Park (przygodowa)	PC, XBO, And, iOS
Torment: Tides of Numenera (RPG)	PC, PS4, XBO
What Remains of Edith Finch (przygodowa)	PS4, PC
Wild Eight, The (survival)	PC
Yooka-Laylee (platformowa)	PC, PS4, XBO, Wii U
KWIECIEŃ	
04 Persona 5 (RPG)	PS3, PS4
04 Sniper: Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
Them's Fightin' Herds (bijatyka)	PC
II KWARTAŁ	
Archaica: The Path of Light (logiczna)	PC
Beat Cop (przygodowa)	PC
Danganronpa Another Episode: Ultra... (akcja)	PC, PS4
Mass Effect: Andromeda (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Sonic Mania (platformowa)	PC, PS4, XBO
Starblood Arena (FPS)	PS VR
Symmetry (survival)	PC
Tacoma (przygodowa)	PC, XBO
Visage (survival horror)	PC, PS4, XBO
Zero Escape: The Nonary Games (przygodowa)	PC, PS4, PSV
III KWARTAŁ	
Finding Paradise (przygodowa)	PC
Hello Neighbor (skradanka)	PC
Wipeout: Omega Collection (wyścigi)	PS4
IV KWARTAŁ	
ARK: Survival Evolved (akcja)	PC, PS4, XBO
Oddworld: Soulstorm (platformowa)	platformy nieznane

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Pathologic (horror)	PC, PS4, XBO
Pillars of the Earth (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Project Sonic (platformowa)	PC, PS4, XBO, NX
Red Dead Redemption 2 (akcja)	PS4, XBO
JAKOŚ W 2017	
Absolver (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
Bulletstorm: Full Clip Edition (FPS)	platformy nieznane
Call of Cthulhu, The (RPG)	PC, PS4, XBO
Crackdown 3 (akcja)	XBO
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (platformowa)	PS4
Dauntless (akcja/RPG)	PC
Divinity: Original Sin 2 (RPG)	PC
Elex (RPG)	PC, PS4, XBO
Final Fantasy XII: The Zodiac Age (RPG)	PS4
Frozen Synapse 2 (taktyczna)	PC
Gran Turismo Sport (wyścigi)	PS4
Guardians of the Galaxy (interaktywny film)	PC, PS4, XBO, And, iOS
Hellblade: Senua's Sacrifice (akcja)	PC, PS4
Injustice 2 (bijatyka)	PS4, XBO
Kingdom Come: Deliverance (RPG)	PC, PS4, XBO
Kursk (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Legend of Zelda, The: Breath of the Wild (akcja/RPG)	Wii U, NS



Lords of the Fallen 2 (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Marvel vs. Capcom: Infinite (bijatyka)	PS4
Metal Gear Survive (akcja)	PC, PS4, XBO
Minecraft Realms (akcja)	X360, XBO
Mirage: Arcane Warfare (FPS/akcja)	PC
Mount & Blade II: Bannerlord (RPG)	PC
Need for Speed (wyścigi)	platformy nieznane
Overkill's The Walking Dead (FPS)	PC, PS4, XBO
Prey (FPS)	PC, PS4, XBO
Pyre (strategiczna/taktyczna)	PC, PS4
Scalebound (akcja/RPG)	PC, XBO
Shenmue III (przygodowa/akcja)	PC, PS4
State of Decay 2 (akcja)	PC, XBO
Styx: Shards of Darkness (skradanka)	PC, PS4, XBO
Surge, The (RPG/akcja)	PC, PS4, XBO
Uncharted: The Lost Legacy (akcja)	PS4
Vampyr (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Warhammer 40,000: Dawn of War III (RTS)	PC

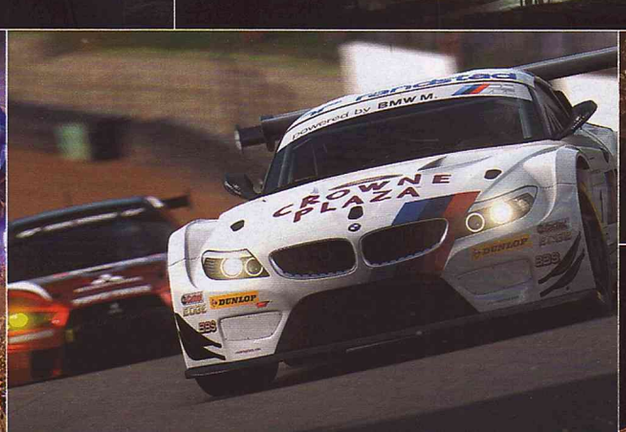
Dział info przygotowali: 9kier, Cross, enki, spikain

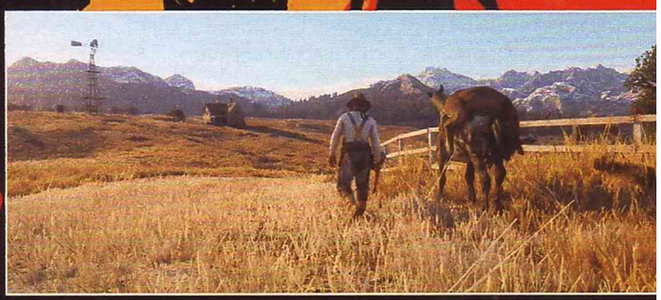


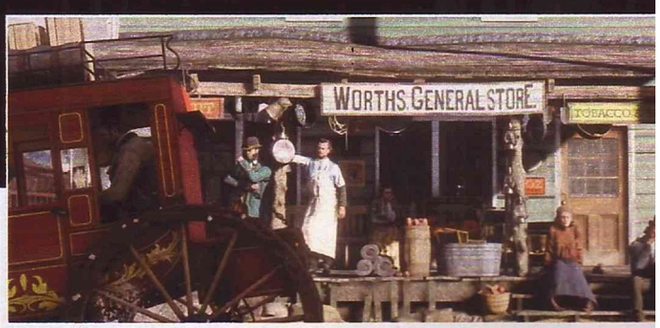
2017

Będzie grała: **Redakcja**

Jak co roku zebraliśmy się, by powróżyć, pogdybać i pożyczyć sobie nawzajem znakomitych gier w nadchodzącym roku. Tym razem wybraliśmy ich blisko 30, a jeśli się wczytać w osobiste spojrzenia na 2017 każdego z nas, znów okazuje się, że branża nie zamierza zwalniać. I to nawet jeśli niektóre obrane przez nią ścieżki w mijającym roku nie wydają się tak uczęszczane, jak by tego chciała (znamiennym jest, że wśród naszych nadziei nie ma ani jednego tytułu ściśle VR-owego). Miłej lektury i miłego czekania!







RED DEAD REDEMPTION 2

PS4, XBO | AKCJA | ROCKSTAR GAMES | JESIEŃ 2017

Po latach plotek, modłów i apeli do sumienia Gwiazd Rocka te wreszcie przyznały, że sequel ich genialnego westernu w otwartym świecie rzeczywiście powstaje. Wystarczyło, że na stronie Rockstara pojawiła się grafika sugerująca nadchodzącą zapowiedź nowego Red Deada, by internet eksplodował, a cena akcji firmy podskoczyła. Na udostępniony kilka dni później zwiastun czekaliśmy tak bardzo, że gdy tylko wybiła godzina jego publikacji, spikain wyciągnął laptopa – a byliśmy wtedy na redakcyjnym wypadzie do knajpy. Zaledwie 68-sekundowy filmik nie powiedział nam o grze niemal nic konkretnego, ale oczywiście nie przeszkodziło to fanom analizować go klatka po klatce, wyciągać wnioski i snuć domysły podbarwione myśleniem życzeniowym. Czy postać na tle ognia to John Marston? Czy pod koniec filmiku widzimy go galopującego z gangiem, z którym prowadzał się w młodości? Jeźdźcy mają zasłonięte twarze, więc raczej nie po drodze im z prawem, a na grafice promującej grę można dopatrzeć się Dutcha i Williamsona. Tu pojawia się jednak kolejne pytanie – czy wzorem GTA V dostaniemy kilka grywalnych postaci? Czy to możliwe, by było ich aż siedem, jak jeźdźców w zwiastunie? A może scena ta zajawia obiecywane „całkiem nowe doświadczenie multiplayerowe"?

O fabule RDR2 nie wiemy nic poza tym, że uraczy nas „niezwykłą głębią emocjonalną", ale **potencjalny powrót do młodości Marstona składa się w całość z przekonaniem, że „dwójka" będzie prequelem.** „Jedynka" przesiąknięta była atmosferą zmierzchu Dzikiego Zachodu (był rok 1911), więc cofnięcie akcji w czasie to w zasadzie jedyne rozsądne rozwiązanie. Sugeruje to także mapa świata z „dwójki", która wyciekła do internetu w kwietniu, a ukazuje m.in. Wielkie Równiny niepocięte jeszcze torami kolejowymi. Anonimowe, lecz podobno wiarygodne źródło potwierdziło autentyczność mapy (fakt, że dostaniemy prequel, zresztą również). Pojawiają się na niej wyspy, co wraz z widocznym w zwiastunie canoe pozwala przypuszczać, że tym razem będziemy podróżować także szlakami wodnymi. Na mapie znaleźć można też... New Bordeaux, czyli wzorowane na Nowym Orleanie miasto z Mafii III (tego samego wydawcy, Take-Two).

W jednej kwestii zwiastun nie pozostawia najmniejszych wątpliwości: czeka nas spotkanie z piękną, romantyczną, majestatyczną przyrodą. Ta musi być zróżnicowana i zapierać dech, by wynagrodzić brak miejskiej dżungli z innych sandboksów. Jak zapewnia Sam Houser, „ekipa ciężko pracuje nad urzeczywistnieniem naszej wizji rozrywki w prawdziwie żyjącym świecie". Zachowanie widocznych w filmiku zwierząt rzeczywiście zdaje się przejawem wiarygodności ekosystemu.

Jestem nowym RDR-em podekscytowany jak rzadko kiedy i cieszę się nawet na myśl o wydziobywaniu kolejnych okruszków informacji, którymi twórcy wysypią drogę do jesiennej premiery. W to, że gra będzie wybitna, nie wątpię wcale. Przecież to Rockstar. Przecież to Red Dead Redemption. ***[CormaC]***

INJUSTICE 2

PS4, XBO | BIJATYKA | NETHERREALM STUDIOS | 2017

To może być interesujący eksperyment, bo twórcy silą się na próbę połączenia bijatyki z tym, co znamy np. z serii Diablo, czyli całkiem zaawansowanej gratologii. W miarę postępów w grze (czy to single, czy multi – choć nie zabraknie oczywiście i „czystego" trybu do zabawy w sieci) mamy dostawać części garderoby. Będą działać dokładnie tak samo jak w rolplejach, czyli zmieniać nie tylko wygląd, ale przede wszystkim statystyki naszych herosów, jak choćby liczbę punktów zdrowia, obrażenia czy zdolności obronne. Przedmioty mają być podzielone na klasy rzadkości, rodzaje (m.in. nakrycia głowy, peleryny czy zbroje), a także według ograniczeń co do tego, kto dany przedmiot będzie mógł założyć. Jak zdradził Ed Boon w jednym z wywiadów, gracz ma dysponować garderobą, dostaniemy więc możliwość dobierania stroju pod konkretne wyzwanie, w razie potrzeby podbijając atak lub obronę postaci. Poza tym będzie oczywiście odświeżony zestaw bohaterów: wrócą starzy i lubiani, ale i nie zabraknie świeżynek w rodzaju Atrocitusa, Blue Beetle, Deadshota czy Gorilla Grodda. ***[Krigore]***

Okiem MQca

Coś mi się wydaje, że zbliżający się rok będzie szczególnie dobry dla pecetowców, którym wojna Microsoftu i Project Scorpio z Sony i PS4 Pro wyjdzie tylko na zdrowie, bo przez mnogość platform twórcy gier będą musieli skalować je pod różne sprzęty. To powinno oznaczać, że na komputerach pójdzie praktycznie wszystko, a ograniczanie się producentów spowodowane niewystarczającą mocą obliczeniową konsol odejdzie od lamusa. Sam najbardziej liczę chyba na nowego Asasyna. Ubisoft dał serii odpocząć i nabrać tchu, więc mam nadzieję, że w 2017 wróci świeża i lepsza niż kiedykolwiek wcześniej. Prywatnie też mam nadzieję na to, że CD-Action pod nowym/starym przewodnictwem będzie mnie coraz częściej pozytywnie zaskakiwał. :)

Okiem **Mac Abry**

Mam nadzieję, że w 2017...
...tak samo jak w 2016, pojawi się kilka gier, co do których nie miałem dużych oczekiwań, a pozytywnie mnie zaskoczyły.
...nowe konsole sprawią, iż gry robione na PC nie będą aż tak bardzo „downgrade'owane" jak dotąd, żeby nie odstawały za bardzo od konsolowych wersji.
...CD-Action będzie w równie dobrej formie jak w 2016, albo i lepszej.
...i pojawi się w nim co najmniej kilka ocen 10/10.
...nadal będę czerpał radość z grania.
...uda mi się utrzymać moje BMI na poziomie 24-25 (1.01.2015 – 33,5...), czyli mówiąc po ludzku, nie wrócić do fazy „spaślak".
...nie będę regularnie robił facepalma, zaglądając porankiem na strony z newsami (nie tylko growymi).

RESIDENT EVIL 7

PC, PS4, XBO | SURVIVAL HORROR | CAPCOM | 24 STYCZNIA 2017

Niemal wszystkie opublikowane dotąd materiały – od nieudolnie naśladującej słynne P.T. wersji demonstracyjnej po filmowe zwiastuny prezentowane z perspektywy pierwszej osoby – sugerowały, że Resident Evil poszedł w stronę Outlasta i Amnesii. Fani byli niepocieszeni. W końcu pierwsze Residenty opierały się na oszczędnym zarządzaniu ekwipunkiem, mądrym planowaniu kolejnych działań i traktowaniu pełnego zagadek czy sekretów świata gry jako gigantycznej łamigłówki do rozwiązania. Tymczasem nowa szkoła indie horroru porzuca wszystkie te elementy na rzecz kinowego doświadczenia – ot, proste symulatory spacerowicza, w których większość zagrożeń to efektowny pic na wodę, a śmierć wiąże się jedynie z utratą paru minut postępów i powrotem do ostatniego punktu kontrolnego.

Twórcy od dawna zapewniali, że zmiana perspektywy nie wiąże się z porzuceniem starych elementów zabawy (choć w grze zabraknąć ma niestety bonusowych trybów typu Mercenaries), i tłumaczyli ich brak w kampanii marketingowej chęcią zaskoczenia fanów. Negatywny odzew na taką strategię umilkł dopiero, gdy niedawny zestaw minizwiastunów zaprezentował sporo klasycznych elementów: znajdywanie i mieszanie leczniczych roślin, walkę wręcz oraz bronią palną, zagadki, tradycyjne punkty zapisu i skrzynie pomagające w zarządzaniu ekwipunkiem. Wtedy każdy zgodził się, że perspektywa poszukiwania zaginionej małżonki na terenie zupełnie odciętych od świata rodzinnych posiadłości w Luizjanie brzmi kusząco (wartość takiego umiejscowienia akcji udowodnił niedawno mocno niedoceniony film „Uniwersalny żołnierz: Dzień odrodzenia").

Podobnie jak w pokazanych wcześniej demkach, zmierzymy się tu z zupełnie obłąkaną rodziną rodem z „Teksańskiej masakry piłą mechaniczną". Jak ta opowieść wiąże się z rozbuchanym kanonem RE? Poza tym, że niektóre projekty potworów są dość znajome, nie wiemy. Wiemy natomiast, że **możemy liczyć na klasyczny survival horror w absolutnie obłędnej oprawie graficznej** – i to wystarczy. Oby Capcom tym razem nie zawiódł. ***[Cross]***

MASS EFFECT: ANDROMEDA

PC, PS4, XBO | AKCJA/RPG | BIOWARE | WIOSNA 2017

Gwoli przypomnienia: akcja Andromedy zaczyna się w roku 2185, a więc na krótko po wydarzeniach opowiedzianych w pierwszej odsłonie cyklu ME. W stronę galaktyki widocznej w gwiazdozbiorze Andromedy zostają wysłane cztery gigantyczne Arki, których celem jest kolonizacja nowych systemów gwiezdnych. Gracz wciela się w jednego/jedną z „pathfinderów", czyli gości od „przecierania szlaków". Krótko mówiąc – to oni są zawsze na pierwszej linii.

Czy Mass Effect: Andromeda udźwignie oczekiwania fanów pierwszej trylogii? Z góry mówię, że nie. A przynajmniej nie w pierwszej odsłonie. Nie da się – tu przecież pojawiają się zupełnie nowi bohaterowie, z którymi dopiero będziemy się zżywać i nawiązywać emocjonalne więzi, nieustannie porównując ich do Wielkich Nieobecnych: Sheparda, Garrusa, Tali, Liary itd. Brak też odpowiednio epickiego przeciwnika i wyzwania (cóż może sprostać Żniwiarzom i próbie przerwania trwającego eony genocydu?).

Czy to oznacza, że skreślam tę grę? Ani trochę. Ale wiem, że nie będzie jej łatwo. Z drugiej strony twórcy też to wiedzą i zapewne staną na głowie, by dać nam jak najwięcej powodów ku temu, by Andromedę szybko pokochać. Stąd developerzy np. jednym okiem zerkają na... Wiedźmina, by podpatrzeć to, co w nim najlepsze. Drugim zaś patrzą na błędy, które popełnili w konstruowaniu questów w Dragon Age'u: Inkwizycji – by uniknąć ich powielenia. Do tego znacznie bardziej otwarty świat (na zupełnie nowym enginie, co skutkuje dużo lepszą grafiką), odrzucenie dwubiegunowego podziału na dobrego/złego bohatera, rozbudowany system dialogów i pogłębienie relacji między prowadzoną postacią i współtowarzyszami, więcej dynamizmu

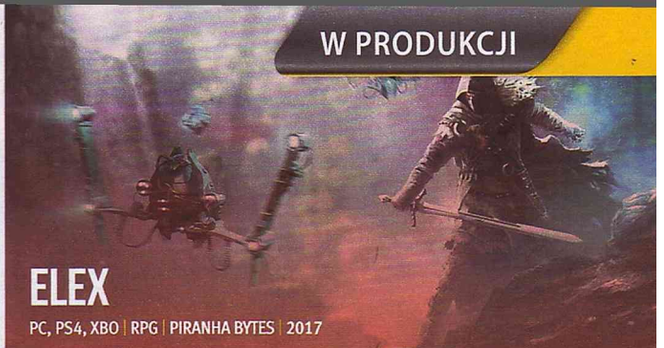
Okiem **Monka**

Ufam, że w końcu dowiem się czegoś więcej o New World i Crucible, grach sieciowych lepionych przez Amazon rękami m.in. developerów Guild Wars 2. Jeśli nie, to pozostanę przy śledzeniu doniesień nt. cudownie oldskulowego, masowego PvP w Camelot Unchained i obserwowaniu, czy i jak Blizzard odpowie na bliskie już zmartwychwstanie Nostalriusa. Jakoś nie dziwię się, że tego pirackiego serwera z WoW-em sauté, nieskalanym dodatkami, wyglądają dziesiątki tysięcy graczy.

Mnie przed spędzaniem na nim czasu – naturalnie poza silnym kręgosłupem moralnym – może powstrzymać m.in. Andromeda. Z Mass Effectami nigdy nie byłem za pan brat, ale tym razem i mnie udzielił się hype, więc przed marcową premierą mam do nadrobienia całą trylogię. W skrytości ducha liczę nawet na to, że nowy Torment i drugie Divinity zaliczą jeszcze jakąś małą obsuwę, bo po beta-zabawie tytułami Lariana i inXile wiem, że z wykręconym izometrycznym fantasy nie ma szans żadna pierwszoosobowa space opera. Nawet taka jak Star Citizen, w którym dwa lata temu upatrywałem najważniejszej premiery A.D. 2017, a którego dziś mam za zwykłe vaporware.

w walkach (i brak podziału na specjalizowane klasy postaci), mniej ekranów ładowania, więcej możliwości personalizacji tak bohatera, jak i jego otoczenia.

Andromeda nie odcina się jednak całkowicie od tego, co już znamy – spotkamy więc przedstawicieli kanonicznych w ME ras, znajomą technologię, nawiązania do wydarzeń, które rozegrały się w tym uniwersum przed rozpoczęciem ME:A. Powrócą również niektóre pomysły z pierwszej trylogii (choćby idea jeżdżenia „Makopodobnym" pojazdem czy eksploracja planet w poszukiwaniu surowców). Nadal też będziemy mieli drużynę, z której będziemy wybierać towarzyszy do danego questa (misje lojalnościowe także będą, podobnie jak możliwości romansu, choć mają być one bardziej dojrzałe niż dotąd). Czy to będzie strawna mieszanka? Przekonamy się wiosną tego roku – miejmy nadzieję, że premiera nie zostanie przesunięta. Trzymam kciuki! Dla mnie to najważniejsza gra roku 2017. ***[Smuggler]***



ELEX

PC, PS4, XBO | RPG | PIRANHA BYTES | 2017

Growy pismak miewa czasem w Polsce aż za dobrze. Wystarczy mu rzucić zbitkę **„nowe dzieło twórców Gothica"**, a większość graczy zamieni się w słuch. W sumie się im nie dziwię, bo dwie pierwsze części były naprawdę świetne („trójkę" do dziś staram się wyprzeć). Elex czerpie z bogatego dziedzictwa przodków, ale nie trzyma się kurczowo przeszłości. Dowodzi tego choćby fakt, że radykalnie zmieniło się nawet samo uniwersum. Tym razem Bezimienny (inny, rzecz jasna) trafia do świata zniszczonego przez apokalipsę. Zamiast wojny nuklearnej, inwazji zombie albo czegoś równie oklepanego okolicę zdemolował meteor. Katastrofa miała miejsce setki lat temu, ale do dziś nikt nie zdołał ogarnąć zrodzonego w jej wyniku bajzlu. Fragment ciała niebieskiego przywlókł bowiem ze sobą cenną substancję (tytułowy elex), która pchnęła rozwój technologiczny w zupełnie nieoczekiwanym kierunku. W rezultacie zakuci w stal rycerze chadzają ramię w ramię z uzbrojonymi w broń plazmową łowcami. No, może nie tyle chadzają ramię w ramię, co biorą się za łby, bo w grze jak zwykle pojawi się kilka zwaśnionych stronnictw, z których trzeba będzie sobie wybrać sojusznika. To niezwykle istotna decyzja, bo w jej wyniku fabuła zbacza na ściśle określone tory, udostępniając nieosiągalne inaczej zadania, ale jednocześnie uniemożliwiając podjęcie się innych. **Wielkim atutem ma być ponury, poważny klimat** – jeśli uda się choć w połowie odwzorować ten, jaki panował w Górniczej Dolinie, będę wniebowzięty. Świat Eleksa będzie rozległy, a przy tym nieposzatkowany ekranami ładowania. Mottem twórców było nieśmiertelne „jeśli coś widzisz, znaczy, że możesz tam dotrzeć". Mając na uwadze fakt, że ostatnie dzieła Piranii były co najwyżej dobre, nie nastawiałbym się raczej na wielki hit, ale i tak zagram. ***[Cursian]***

Okiem **gema**

Kolejny rok, ten sam problem – kasę gotów jestem wydać na dwie, może trzy gry z całej listy nadziei na nowy rok. Najbardziej na Red Dead Redemption 2, ale bardzo wątpię, że faktycznie zstąpi pomiędzy nas, śmiertelnych, w 2017. Dlatego też krwawicę zamierzam wymienić na Divinity: Original Sin 2 na PC i ewentualnie – bo wymagałoby to dokupienia PS4 – Horizon Zero Dawn. Mam nadzieję niemniej, że sytuację podratują niespodzianki (lub spodzianki pokroju nowego Tomb Raidera) i będzie w co grać nie tylko od święta. Miło by zwłaszcza było także w 2017 zostać zaskoczonym przez jakiegoś Dooma – grę, z którą nie wiązałem praktycznie żadnych nadziei, a która zasłużyła na stałe miejsce na moim XBO. Po cichu liczę wreszcie, że Project Scorpio okaże się czymś więcej niż XBO 1,5 i będą na niego gry inne niż remastery, podbite do mniej lub bardziej udawanego 4K (dla jasności: Crackdown 3 się nie liczy). Do siego roku!

PERSONA 5

PS3, PS4 | JRPG | ATLUS | 4 KWIETNIA 2017

Czas po raz piąty wejść w buty młodzieży nękanej problemami dorastania. Otwarcie w formie cudownego intra autorstwa Sayo Yamamoto (reżyser odpowiedzialnej za gigantyczny łyżwiarski hit animacji „Yuri on Ice"). Inspirowana acid jazzem ścieżka dźwiękowa wyznawanego przez fanów Persony jak bożyszcze Shojiego Meguro. Absolutnie olśniewający interfejs, na który w przeciwieństwie do 99% gier ciągle zwraca się uwagę, bo genialnie wykorzystuje różne typy przejść ze sceny do sceny i mimo niesamowitej różnorodności wciąż zachowuje wysoką jakość. Stylizacja świata i postaci, przez którą nawet wersja z PS3 wygląda next-genowo. A to wszystko przecież tylko wisienki na torcie, który składa się z najlepszej w historii serii rozgrywki (wróciła możliwość dyskutowania z potworami, rozwinięto system walki, wreszcie włożono konkretny wysiłek w oryginalność każdego lochu miast zostawiania go na pastwę proceduralnej generacji) i tradycyjnie traktującej o problemach współczesnych nastolatków fabuły. Skrypt mimo paru niefortunnych wątków pobocznych spotkał się po japońskiej premierze z powszechnym zachwytem, **doceniono próby siłowania się z zaskakująco dojrzałymi tematami**, a mimo kolosalnych rozmiarów gry (około 90 godzin zabawy) praktycznie nikt nie narzekał na nudę. I szkoda tylko, że grę opóźniono właśnie z walentynek na początek kwietnia... ***[Cross]***

THE BARD'S TALE IV

PC | RPG | INXILE ENTERTAINMENT | PAŹDZIERNIK 2017

Liczę na to, że gra traktująca o niezwykłych przypadkach praszczurów Jacka Kaczmarskiego okaże się nowym Legend of Grimrock – pozornie tytułem tylko dla starych ramoli, w praktyce solidnym dungeon crawlerem z nietypowym już dziś pierwszoosobowym trawersowaniem katakumb pełnych koboldów, złota i materiału na sprośne piosenki. Gracze powrócą do Skara Brae, niby-szkockiej mieściny z nadprzeciętnie rozwiniętą kanalizacją i fundamentami w postaci nawiedzonych krypt, tudzież spenetrują okoliczne bory i jaskinie. Jak na niezwiązanego umową o pracę lekkoducha przystało, muzykujący protagonista może realizować się w eksploracji, pochłanianiu lore'u i rozwiązywaniu zagadek blokujących dostęp do mitycznych skarbów, gwiżdżąc na główny wątek fabularny. Nasz imitator Jaskra zadba o jakże deficytową w erpegach lekką atmosferę, acz nieobyczajne wybryki grajka nie pozostaną bez reakcji otoczenia. Jeśli gładkie słówka nie pomogą, krew poleje się na pociętej na 16 pól planszy – mnogość różniących się obszarem działania ataków i rola rozmieszczenia partycypantów względem siebie mają uczynić z potyczek kolejne łamigłówki. Ufam, że już kolejnej jesieni chwycimy się za rączki i razem zaintonujemy „tomorrow will take us away". ***[Monk]***

Okiem 9kier

Już mogę wymieniać te przyszłoroczne indyczki, które oprócz mnie nikogo nie obchodzą? Super. *wyciąga kartkę* Po pierwsze Night in the Woods, znowu spotykamy się w Nadziejach, tym razem już chyba ostatni raz! Po drugie ociekające klimatem What Remains of Edith Finch, które jak przewidywałam, wyjdzie w 2017. Po trzecie Beat Cop, bo zakrwawiony pączek... przewróć kilka kartek i przeczytaj moją zapowiedź. Po czwarte Oxygen Not Included, bo pałam miłością do produkcji Klei. Po piąte Pyre twórców Transistora i Bastionu, bo to taktyczna gra drogi. Po szóste Stygian: Reign of the Old Ones, bo to RPG z taktyczną walką, którego twórcy naprawdę rozumieją atmosferę prozy Lovecrafta. Po siódme The Shrouded Isle, bo to symulator wioski kultystów, w którym poświęca się wieśniaków Wielkim Przedwiecznym. A na koniec coś większego – Red Dead Redemption 2, choć „jedynka" zatrzymała mnie w połowie, Sea of Thieves, bo kooperacja na statku to jest to, i Crash Bandicoot N Sane Trilogy, bo po prostu mam sentyment.

Okiem CormaCa

Rok, dwa i trzy lata temu pisałem przy okazji oczekiwań na nadchodzące 12 miesięcy, że chciałbym wreszcie doczekać się zapowiedzi nowego God of War. Ta nadeszła na tegorocznych E3 i teraz żyję nadzieją – chyba złudną – że dostanę grę w 2017 roku. Udostępniony kilkunastominutowy gameplay oglądałem z pięć razy. Na głosy, że nowy God of War to już nie God of War, jestem głuchy – po co najmniej dwukrotnym zaliczeniu każdej z dotychczasowych sześciu odsłon powiew świeżości witam z entuzjazmem. Tym gorętszym, że z nordyckimi realiami twórcy trafili w sam środek mojej prywatnej tarczy. Pomijając Red Dead Redemption 2 i South Park, o których napisałem więcej gdzieś niedaleko tej strony, duże oczekiwania żywię wobec Andromedy (w końcu trylogia Mass Effect to jedna z najważniejszych gier mojego życia) i Kingdom Come: Deliverance. Intryguje mnie także Vampyr. Wciąż mam też ogromny sentyment do Gothiców, więc jestem ciekaw, jak Piranie odnajdą się w realiach innych niż klasyczne fantasy (Elex). To będzie ciekawy rok.

HORIZON ZERO DAWN

PS4 | RPG | GUERRILLA GAMES | 28 LUTEGO 2017

Kwadrans ściskania pada za horizonowym przepierzeniem na Warsaw Games Week uświadomił mi, że w ostatnim Far Cry'u brakowało właśnie robodinozaurów. Polowanie z włócznią w łapie i łukiem na plecach ekscytuje bardziej, gdy ślepia ściganego zwierza błyskają laserami, bestia zaś okazuje się młócącym ogonem, rzygającym płomieniami cyberkangurem. Wystąpią tu też strzykające lodowymi pociskami sępy, krokodyle z hydrauliczną szczęką czy ujeżdżalne konie mechaniczne.

Podkręconym Primalem pachną także pełne paprotnej zieleni scenerie, najobszerniej prezentowane w zwiastunach. A przecież w Horizonie zabłądzimy też między górskie szczyty, pustynne wydmy i ruiny upadłej cywilizacji – tłem fabularnym i zarazem tajemnicą męczącą rudowłosą bohaterkę jest apokalipsa, która

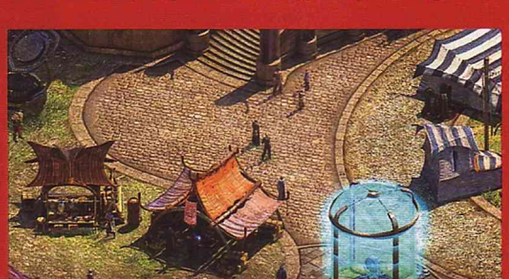
TORMENT: TIDES OF NUMENERA

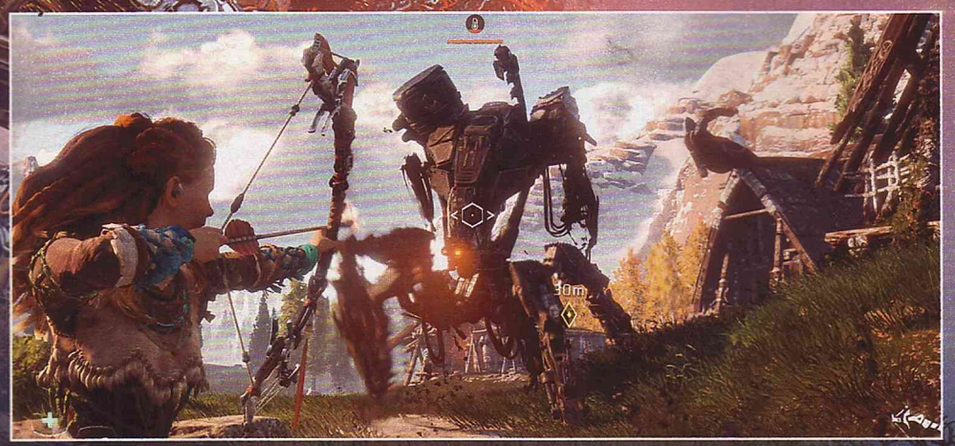
PC, PS4, XBO | RPG | INXILE| I KWARTAŁ 2017

Nie będę wam przynudzał o tym, dlaczego wielu uważa pierwszego Tormenta za najlepszego erpega wszech czasów, bo starsi z was doskonale to wiedzą (nawet jeśli podobnie jak ja nie do końca się z tym zgadzają), a młodsi mają to w nosie, bo to dla nich prehistoria. Nadchodząca łże-kontynuacja to tytuł głównie dla tych pierwszych. Tides of Numenera jest bowiem jedną wielką laurką dla hitu sprzed lat. Choć InXile nie zdobyło praw do świata Planescepe'a, to klimat Miasta Drzwi i okolic wylewa się tu z każdego kąta. Sagus Cliffs to surrealistyczny tygiel ras, zwyczajów i kultur, osobliwy wytwór rzeczywistości, w której szeroko pojęta ludzkość ośmiokrotnie sięgała szczytów rozwoju naukowo-technologicznego tylko po to, by raz po raz znikać w niejasnych okolicznościach.

Materialne wytwory poprzednich cywilizacji to właśnie tytułowe Numenery – zazwyczaj zwykłe śmieci, czasem potężne artefakty o niebywałej mocy. Nietuzinkowe uniwersum wymaga równie nietypowego bohatera, a w tym przypadku jest nim jedno z „naczyń" porzuconych przez potężnego Zmiennego Boga, pradawną istotę zdolną do przenoszenia własnej świadomości do cudzych ciał. Niemal na każdym kroku można tu spotkać prawdziwie unikatowych enpeców. Wielu z nich z łatwością otrzymałoby w innych produkcjach główne role, a tutaj są tylko niewiele znaczącymi statystami. Weźmy na przykład Ludobójstwo – ponurego, nostalgicznego atletę będącego ostatnim przedstawicielem rasy, która niegdyś nieomal rzuciła cały świat na kolana. Ba, nawet elementy architektury potrafią zaciekawić! Co powiecie na żywą fontannę złożoną z tysięcy maleńkich istotek, będących fizyczną manifestacją dawno wymarłych języków?

Podobnych smaczków jest cała masa i **pod względem czysto fabularnym to niemal na pewno będzie najlepsze, co przyniesie przyszły rok**. Problem w tym, że Numenera zdecydowanie nie będzie tytułem dla każdego. To nisza w niszy – mało kto będzie potrafił zaakceptować fakt, że większość czasu spędza się tu na rozmowach i czytaniu opisów otoczenia. Dla przykładu podczas 10 godzin, jakie poświęciłem niegdyś becie, stoczyłem zaledwie dwie lub trzy walki, a i tak niespecjalnie było co wspominać, bo to turowy standard. Złota rzecz, ale tylko dla nielicznych. ***[Cursian]***





przed wiekami uczyniła z ludzi istoty poddane maszynom. Detale otoczenia i widoki rozpościerające się przed panną Aloy, gdy ta wespnie się na łeb niby-żyrafy, zdają się łączyć w **jeden z piękniejszych światów, jakie wygenerują w przyszłym roku bebechy konsoli Sony**. Także tej w wersji Pro, z 4K i jeszcze ładniejszymi promykami słońca przebijającymi się przez dżunglę.

Nowa gra autorów serii Killzone zaoferuje otwarty świat z dobrodziejstwem inwentarza pokroju cyklu dobowego, zmiennej pogody, craftingu i wspieranego „szóstym zmysłem" zbieractwa. Nade wszystko jednak twórcy obiecują uczynić z tytułu ambitnego erpega. Ubolewam, że mimo takich deklaracji w nagraniach z rozgrywki wciąż próżno szukać złożonych zadań czy integrowania się z lokalnymi plemionami, ale daję autorom kredyt zaufania. W końcu do premiery jeszcze kwartał, a Partyzantka nie bez powodu skaptowała ludzi odpowiedzialnych za fabułę New Vegas i ostatniego Wiedźmina. ***[Monk]***

NIOH

PS4 | AKCJA | TEAM NINJA | 9 LUTEGO 2017

Nazwa „Dark Souls" pada w opisie co drugiego growego Kickstartera. Mimo to wysokobudżetowych klonów hitu From Software wciąż jest tyle, co kot napłakał. Na szczęście w przyszłym roku swoją wersję formuły zaprezentuje nam Team Ninja, czyli zespół, który po ośmiu latach okaleczania Ninja Gaiden wreszcie przypomniał sobie o prawidłach tworzenia porządnej gry akcji. Jak udowodniły publiczne alfa- i beta-testy, Nioh **to balsam na serca soulsowiczów**. Choć walki wciąż da się tu wygrać cierpliwością szachisty, gra wynagradza też co bardziej ambitne i zręczne osoby, umożliwiając przy mądrym zarządzaniu staminą klecenie kombinacji godnych Devil May Cry. Znacznie bardziej rozwinięte zestawy ataków dla każdej broni pozwalają podchodzić do starć na zupełnie nowe sposoby, jednocześnie wynagradzając wprawę w fechtunku naprawdę efektownym rozczłonkowywaniem przeciwników. Prosty system lootu uzależnia, projekty wyjątkowo trudnych do pokonania bossów to pierwsza liga, możliwość wy-

grywania potyczek celnymi strzałami z łuku satysfakcjonuje, a oprawa graficzna potrafi zachwycić grą świateł i cieni, wybornymi animacjami czy architekturą.

Soulsofobów do Nioh może przekonać tradycyjny styl opowiadania historii: fabuła ma opierać się na cutscenkach pokazujących nam żywot Williama Adamsa, pierwszego angielskiego żeglarza, który trafił do Kraju Kwitnącej Wiśni i dzięki zdobywanemu stopniowo zaufaniu szoguna stał się pierwszym białym samurajem. Do jego losów nawiązywał wyświetlany często na Polsacie serial „Szogun" z Richardem Chamberlainem – tu mamy jednak liczyć na mniej jezuickich spisków, a więcej krwiożerczych potworów. ***[Cross]***

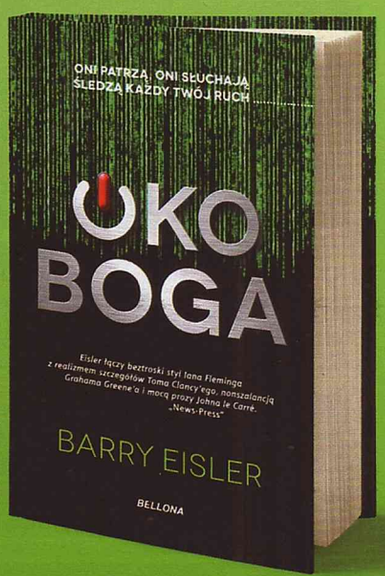
KINGDOM COME: DELIVERANCE

PC, PS4, XBO | RPG | WARHORSE STUDIOS | 2017

To może być klimatyczne jak mało który rolplej! Zabawa ma toczyć się w **otwartym świecie średniowiecznej Europy Środkowej**. Nie będzie potworów, magii, nasyconych nią artefaktów czy innych rozwiązań przywodzących na myśl Wiedźmina lub inne Original Sin. Na świat będziemy patrzeć oczyma głównego bohatera. Tym ma być syn kowala, który daje się wplątać w klasyczną historię. Jego wioska zostaje spalona i wybita niemal do nogi, chłopiec poprzysięga więc zemstę, która jednak rozwleka się na ładnych kilka lat fabuły, w ramach której Henry nie tylko będzie szukać wendety, ale i zostanie wplątany w intrygi związane z sukcesją czeskiego tronu. Nie ma tu klas postaci, rozwój bohatera będzie opierał się na czynnościach i podejmowanych w grze decyzjach, na sposobie wykonywania questów, a także naukach pobieranych od nauczycieli i czytaniu książek. Wyposażenie ma się niszczyć, a zapasy jedzenia mają się najzwyczajniej w świecie psuć. Zapowiada się hardkorowa gra! ***[Krigore]***

REKLAMA

Misternie skonstruowany thriller.
„Publishers Weekly"



„Oko Boga" to najnowszy thriller Barry'ego Eislera, według „New York Timesa" najlepiej sprzedającego się autora książek sensacyjnych, a przez „Deadly Pleasures" porównywanego do Lee Childa i Harlana Cobena. Eisler przenosi czytelnika w świat zagmatwanej politycznej gry, w której toczy się walka o życie pracowniczki agencji rządowej NSA i jej syna oraz o wolność milionów ludzi poddanych nielegalnej inwigilacji.

„Oko Boga" jest zachwycającą, porywającą książką o programie nadzoru, którego nie odkrył nawet Edward Snowden. Pełna odniesień do rzeczywistości, pokazuje jak szybko i łatwo można zniszczyć demokrację przez tajemnice rządowe i niekontrolowaną władzę.

Jesselyn Radack,
adwokat Edwarda Snowdena

w księgarniach

www.ksiegarnia.bellona.pl

patronat medialny

PORTAL KRYMINALNY
granice.pl wszystko o literaturze
ZRECENZUJEMY
POLSKIE RADIO RDC Radio dla Ciebie
duzeka.pl
Kawiarenka Kryminalna.pl

REKLAMA

GRAN TURISMO SPORT

PS4 | WYŚCIGI | POLYPHONY DIGITAL | 2017

Japończycy przycichli ostatnio pod naporem kolejnych znakomicie przyjętych przez posiadaczy Xboksa One odsłon Forzy Motorsport i Horizon, ale **w 2017 roku po żółtą koszulkę lidera ponownie spróbuje sięgnąć legendarna seria z PlayStation**. I nie chodzi tu li tylko o liczbę dostępnych pojazdów, tras, rodzajów zawodów czy realizm modelu jazdy. Sony i Polyphony Digital dobiło bowiem targu z Międzynarodową Federacją Samochodową, w ramach którego gracze na całym świecie będą mogli uczestniczyć w sankcjonowanych przez FIA turniejach wyścigowych, a nawet otrzymać oficjalną licencję wyścigową organizacji. Obok standardowej kariery singlowej w grze każdy będzie mógł zatem rozwijać się jako e-sportowiec (lub e-kibic śledzący transmitowane na żywo zawody), nie ruszając się przy tym z kanapy i reprezentując na torach zarówno barwy narodowe, jak i przywiązanie do konkretnego producenta aut. Oczywiście aby to wszystko mogło zadziałać i było fair, gra musi być w maksymalnym stopniu oczyszczona z błędów i potencjalnych exploitów, co też prawdopodobnie sprawiło, że jej premiera obsunęła się z listopada właśnie na 2017 rok.

Oczywiście zadeklarowanych „singli" Yamauchi i spółka bynajmniej nie zamierzają pozostawić na lodzie. Oferują nie tylko zatrzęsienie prawdziwych torów do zjechania, ale także zestaw grubo ponad 20 samochodów koncepcyjnych zaprojektowanych na potrzeby gry przez marki takie jak Mercedes, Nissan, BMW, Mazda, Lamborghini... Nike...(?) czy Jordan...(???) pod wspólnym szyldem Vision GT. W sumie szkoda, że nie pojawił się Adidas, bo miałbym kilka pomysłów wprost z naszego podwórka. Tak czy siak, trzymam kciuki. ***[enki]***

NIER: AUTOMATA

PS4 AKCJA/RPG PLATINUMGAMES 10 MARCA 2017

Trudno w prostych słowach przekazać, co czyni pierwszego Niera i obie Bayonetty tak ciekawymi i unikalnymi doświadczeniami fabularnymi (zwłaszcza w pierwszym przypadku) i gameplayowymi (w drugim). Automata to wspólne dziecko ekip odpowiedzialnych za oba te tytuły – **połączenie niepospolitego tła fabularnego oraz dynamicznego, opartego na błyskawicznych unikach i kreatywnych kombosach systemu walki**. Yoko Taro tym razem wyśle nas na zdewastowaną wojną Ziemię dalekiej przyszłości. Wskoczymy w syntetyczną skórę 2B – gibkiej białowłosej androidki będącej jedną z ostatnich nadziei wygnanej na Księżyc ludzkości w walce o odzyskanie domu z mechanicznych rąk automatów. Będzie standardowa ilość (j)erpegowego rozwoju postaci, nieco podróżowania po zróżnicowanych, rozległych lokacjach, sporo rozmów z innymi mechanicznymi bohaterami (w zaprezentowanych gameplayach bohaterce towarzyszy sterowany przez AI „chłopiec" 9S), kilka mrugnięć okiem do weteranów gier Cavii, a i zapewne niemało filozofowania nad naturą istoty życia tudzież zatrzymujących akcję serca zwrotów akcji.

Najczęściej jednak rozwiązaniem będzie stara, dobra przemoc wyreżyserowana przez magików z PlatinumGames. 2B będzie mogła dzierżyć dwa zestawy po dwie sztuki broni

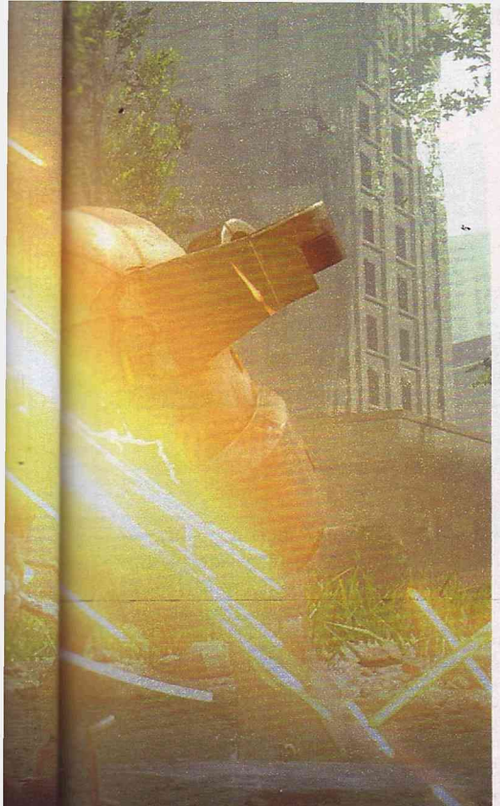
Okiem **Cursiana**

W 2017 liczę przede wszystkim na nowego Mass Effecta i RDR 2. W pierwszym przypadku niepokoją mnie ciągotki ku otwartym lokacjom – jeśli znów skończy się na bezmyślnym grindzie rodem z Inkwizycji, pochlastam się własnym omniostrzem. Dziki Zachód z radością odwiedziłbym choćby i dziś, bo Rockstar jeszcze nigdy nie zawiódł (Max, leż cicho! Kto to słyszał, żeby tak się wiercić w trumnie...), więc ufam, że będę miał wreszcie okazję odkurzyć PS4. Dam również szansę nowemu Tormentowi. Nie jestem co prawda psychofanem „jedynki" (choć ją doceniam), ale dobry erpeg nie jest zły, zwłaszcza że 2016 nie był dla gatunku przesadnie łaskawy – do głowy przychodzą mi raptem trzy godne uwagi tytuły. Chciałbym też wierzyć, że developerzy pójdą po rozum do głowy i w przyszłym roku bardziej przyłożą się do optymalizacji wersji pecetowych. To, co działo się z Dishonored 2, Mafią III i Deus Eksem, to już „lekkie" przegięcie. W płynnych 60 fps-ach i na ustawieniach ultra widzieli je chyba tylko w NASA. A i w to wątpię.

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

PC | RPG | LARIAN STUDIOS | 2017

Grałem we wczesnym dostępnie i jestem jak najlepszej myśli. Twórcy wzięli wszystko to, co podobało się w „jedynce", dorzucili parę nowych, bardzo dobrych pomysłów, a do tego całość podlali wyśmienitą oprawą graficzną. To rolplej pełną gębą: poprowadzimy tutaj drużynę, której członkowie będą mogli niezależnie od siebie rozmawiać z napotkanymi postaciami, toczyć dysputy we własnym gronie (choć ta opcja we wczesnym dostępie nie była jeszcze aktywna), a także wedle potrzeb dowolnie się rozdzielać i operować równolegle dzięki interfejsowi wspierającemu takie rozwiązania. Original Sin 2 to również głęboka, wykorzystująca żywioły i zbudowane wokół nich zależności przypominające zasady gry papier, nożyce, kamień. Są punkty akcji, są czary i przebogata gratologia – w tych dwóch ostatnich obszarach będziemy mogli zresztą pobawić się w czarokletę i alchemika, łącząc ze sobą różne zaklęcia i przedmioty. Urzeka głębia starć: na wynik konfrontacji



białej, pomiędzy którymi zręczny gracz przełączy się w środku kombosa aplikowanego wysoko nad ziemią, by w pół sekundy później wykonać unik przed „nierowym" deszczem pocisków à la shmup i stylowo poszybować na ziemię, uchwyciwszy się zraszającego teren nawałnicą ołowiu dronem. Znakomite sekwencje walk z bossami, obiecane przez twórców rozwiązania wychodzące poza ramy gatunkowe – im więcej dowiadujemy się o grze, tym bardziej wygląda ona jak developerski mashup marzeń. Japońska premiera już w lutym, a tymczasem zachęcam do odświeżenia sobie lub poznania niesamowitego soundtracku do Niera – Keiichi Okabe znów na posterunku! ***[enki]***

SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE

PC, PS4, XBO | RPG | UBISOFT SAN FRANCISCO | I KWARTAŁ 2017

Pół życia temu serial Parkera i Stone'a kupił moją bezwarunkową miłość swoją bezczelną mieszanką gówniarskiego humoru, błyskotliwej parodii i zaskakująco celnych obserwacji na temat współczesnego świata. Do Kijka Prawdy zasiadłem więc jako maniak i bawiłem się wybornie. Kiedy jednak zrobiłem do niego drugie podejście, ugrzęzłem gdzieś w połowie. Wchłonąwszy wcześniej fanserwis, niespecjalnie miałem już co chłonąć, bo rozgrywka słabowała. Nad The Fractured But Whole pracuje nie Obsidian, lecz wewnętrzne studio Ubi (z wykorzystaniem zmodyfikowanego silnika... The Division) i ma to być nie tylko świetny South Park – smacznostek pokroju Honey Boo Boo w telewizji czy absurdalnych minigierek będzie tu mnóstwo – ale też dużo lepsza gra.

Przede wszystkim **znacząco rozbudowano system potyczek, które są bardziej taktyczne** choćby dzięki temu, że bohaterowie przemieszczają się po polu walki. Pogłębiono również aspekt erpegowy i otrzymamy 12 klas postaci (tym razem związanych z superbohaterami), a nie cztery. Zdolności z odblokowywanych stopniowo archetypów będzie można mieszać, co powinno zaowocować bardzo dużą różnorodnością potencjalnych buildów, a ponadto zestawy skilli będzie się dało bezproblemowo podmieniać. Rozbudowano wreszcie świat gry – South Park to małe miasteczko, ale déjà vu złagodzić powinny dodatkowy szereg domów oraz nowe obszary znane ze świeższych sezonów serialu (np. zgentryfikowana dzielnica SodoSopa). W skrócie: **twórcy obiecują grę pod każdym względem lepszą od Kijka**. Żeby tylko nie przesunęli premiery po raz kolejny... ***[CormaC]***

SNIPER GHOST WARRIOR 3

PC, PS4, XBO | FPS | CI GAMES | 4 KWIETNIA 2017

Trzeci Ghost Warrior wreszcie pozwoli nam pobawić się w snajpienie w sporych otwartych lokacjach i podchodzenie do celu z niemal dowolnej strony i z własnym planem działania. Ten ostatni opracujemy dzięki latającemu dronowi, którego kamera zastąpi nam lornetkę. Niczym w Far Cry'ach to my, Jon North, będziemy myśliwym, a szwendający się po okolicy gruzińscy separatyści – zwierzyną. Do dyspozycji dostaniemy schronienia w jaskiniach, po trzy sztuki broni palnej przy pasie, a także takie cuda jak świszczące i zaznaczające wrogów pociski. Niewidzialność niewidzialnością, a i tak boski wiatr znów po kilku obiecujących strzałach zniesie nam kulę nieco na lewo, wrogowie zagrzmią na alarm i trzeba będzie wyciągnąć coś bardziej wybuchowego i szybkostrzelnego do obrony. Szybkość sprintu Jona sprawi niemniej, że i te sekwencje będą dzięki swej dynamice ciekawe i satysfakcjonujące. Oby obyło się bez bugów, a będzie czym się w kwietniu pobawić. ***[enki]***

SCALEBOUND

PC, XBO | AKCJA/RPG | PLATINUMGAMES | 2017

Gra obraca znany od czasów Devil May Cry schemat do góry nogami przy użyciu **gigantycznego smoka. Skrzydlatą bestię będziemy ulepszali**, nie tylko kolekcjonując wymyślny ekwipunek, ale też modyfikując jej DNA. Jeden gracz przerobi swojego Thubana na potężnego tanka depczącego oddziały przeciwników, inny na zwinnego DPS-a zionącego ogniem z chmur. Takie różnice mają mieć znaczenie w trybie kooperacji sieciowej, w którym wspólne potyczki z wrażymi hordami stoczą jednocześnie cztery osoby. Możemy liczyć na odpowiednio zaawansowany system walki. Potyczki będą wymagały naprzemiennego wykorzystywania szermierczych umiejętności protagonisty i telepatycznej kontroli nad smokiem – najprostszy przykład to walka z gigantem, którego Thuban najpierw ciśnie w powietrze, a następnie ogłuszy w locie, wystawiając jego słaby punkt na kombosy Drew. Kto grał w The Wonderful 101, ten wie, o co chodzi – kto nie grał, niech wie po prostu, że **twórcy obiecują głębię systemu walki godną kilkudziesięciu godzin**. ***[Cross]***

wpływa tu mnóstwo czynników, trzeba wziąć pod uwagę rozłożenie postaci, różnicę wysokości, dostępne na polu bitwy przeszkody, ale przede wszystkim należy – ucząc się na błędach, a jakże – poznać możliwości wroga i własnej drużyny. To będzie gra na dziesiątki, jeśli nie setki godzin – dość powiedzieć, że fragment udostępniony w ramach wczesnego dostępu przechodziłem grubo ponad 20 godzin, kiedy twórcy deklarowali, że zajmie to góra kilkanaście. ***[Krigore]***

Okiem **spikaina**

Sądząc po kalendarzu premier, w 2017 będę trochę jak świętej pamięci PS Vita – bo z nadchodzących gier interesuje mnie prawie wyłącznie japońszczyzna i indyki. Co prawda najpewniej zawalę jakieś terminy przez Divinity: Original Sin 2 (które też się do indie zalicza, choć skala gry nie wskazuje na to, że pracuje nad nią 40 osób), ale spójrzcie sami: Na pewno czekam na Scalebound, który na szczęście ukaże się również na pecetach. Wiele wieczorów skradną mi Dragon Quest XI i Persona 5. No i wreszcie wrócę do Ivalice w Final Fantasy XII: The Zodiac Age. O Zeldzie (i reszcie gier ze Switcha) nawet nie wspominam. A powinienem, bo z racji miłości do handheldów pewnie będzie to moja najważniejsza platforma przyszłego roku. Ale wspomniałem też o indie – w Cupheada prawdopodobnie nie gra się tak przyjemnie, jak się na niego patrzy (zaprezentowany ostatnio gameplay z platformingu woła o pomstę do nieba), ale honor gier niezależnych uratuje pewnie Yooka-Laylee, które z każdym kolejnym materiałem wygląda coraz lepiej. Czekam też na Timespinnera, Moblets, co-opa w Stardew Valley... no i na, hehe, Unsung Story, haha. <ociera łzy>

Okiem **Smugglera**

Z niepokojem i nadzieją oczekuję premiery ME: Andromeda. Z niepokojem, bo wiem, że trudno jej będzie sprostać legendzie pierwszej trylogii (a do tego są jakieś pogłoski, że premiera może się przesunąć). No i boję się troszkę zapowiadanej „eksploracji", gdyż dla mnie ME fabułą głównie stoi, a nie grindem rozmaitem. Z nadzieją, bo marzę o grze, która znów tak wciągnie mnie w swój świat, że zapomnę o wszystkim – co nie zdarza mi się zbyt często. Czekam takoż na Kingdom Come: Deliverance oraz najnowszego Tormenta. Liczę też na Red Dead Redemption 2 – choć jako żem #pcmasterrace, jest to oczekiwanie z gatunku „związek na odległość" – tudzież na najnowsze Resident Evil. Do tego dołóżmy Preya i For Honor, a okazuje się, że jak dla mnie 2017 zapowiada się całkiem obiecująco.

DAWN OF WAR III

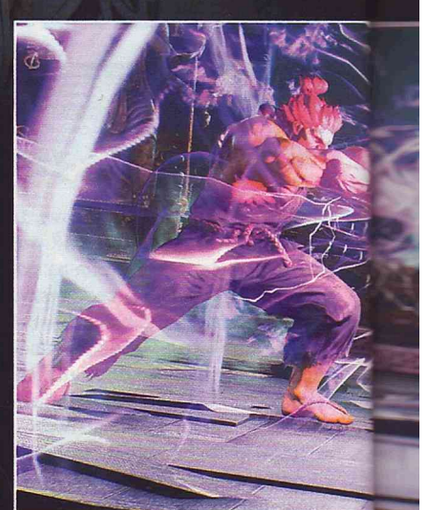
PC | RTS | RELIC ENTERTAINMENT | 2017

„Trójka" dostała za zadanie **pogodzić fanów „jedynki" i „dwójki"**, dlatego mamy wielkie bitwy, zbieranie surowców (w sposób znany z Company of Heroes: stawiamy budowle w punktach wydobywczych i one robią resztę), budowę baz oraz wszechobecne elementy RPG. Efekty są bardzo dobre: pod swoim dowództwem miałem nie tylko czołgi, ale także wielkiego Imperial Knighta, wrogów dziesiątkowałem nie tylko ogniem na wprost i atakami znanych z poprzednich części bohaterów, ale również artylerią, na tyły zaś (i głowy) zrzucałem im kapsuły desantowe ze Space Marines. Średnio podobał mi się jedynie nowy system osłon, z polami siłowymi zamiast skał i budowli znanych z „dwójki", ale może zostanie to jeszcze zmienione... Zresztą – tak między nami – poza tym, że są mało kanoniczne, to przy tych skalach potyczek sprawdzają się bardzo dobrze. Sporo zmieniono również w kampanii. **Po raz pierwszy w serii będziemy bowiem mieli nie jedną, ale trzy strony, którymi będzie można bezpośrednio kierować**: prócz Krwawych Kruków z Gabrielem Angelosem na czele kierować będziemy także zielonoskórymi oraz Eldarami. Na zmianę. Ponoć ma to takie uzasadnienie, że wszyscy chcą zdobyć tajemniczą superbroń, więc... no dobra, nie ma żadnego „więc", po prostu twórcy chcą spróbować czegoś nowego, by nie popaść w rutynę, a marketing dorabia do tego górnolotne uzasadnienia. Innymi słowy **pozostaje trzymać kciuki, że to się uda, choć nie ukrywam, że mam co do tego spore obawy** – bo mimo że zielonoskórych lubię, nie uśmiecha mi się atakowanie nimi Space Marines... Jak to będzie w praktyce, dowiemy się jednak najpewniej jeszcze przed wakacjami. *[AI]*

NADZIEJE 2017

TEKKEN 7

PC, PS4, XBO | BIJATYKA | BANDAI NAMCO | PIERWSZA POŁOWA 2017



Co tu dużo mówić? To Tekken. Jeśli jesteś weteranem bijatyk, wiesz doskonale, czy **wybitny system walki** i gigantyczne listy ruchów ci odpowiadają, czy nie. Jeśli jesteś zaś laikiem, już niedługo będziesz miał większe szanse na niezobowiązujące skopanie tyłka Heihachiemu lub Ninie podczas gamingowej imprezy – zwłaszcza jeśli masz wielu znajomych pecetowców, bo seria po raz pierwszy zawita na Steamie. A siódmy Tekken powinien podczas towarzyskich spędów przykuwać wzrok jeszcze bardziej niż dotychczas: dbają o to moc Unreal Engine 4, ciągłe spowolnienia akcji czy oślepiające rozbłyski służące podkreśleniu efektowności każdego starcia, muzyka zyskująca co rundę na dynamice... oraz stworzone z myślą o nowicjuszach mechanizmy, które mają pomóc słabszym graczom w przyłożeniu wrogowi choć raz, ale porządnie.

Nie oznacza to, że samotnik nie będzie się dobrze bawić – kod sieciowy w poprzednich grach Namco to dobry prognostyk dla żywotności multiplayera, a i kampania prezentuje się niczego sobie. W prezentowanych dotąd singlowych demach na pierwszy rzut oka widać wysoki budżet – mnóstwo tu wyjątkowych strojów postaci i specjalnych poziomów, a najważniejsze starcia mają starannie zaplanowaną choreografię. To nie tradycyjne łomotanie durnego AI przy pomocy jednego przegiętego ataku, na który komputer nie umie znaleźć odpowiedzi. Przeciwnicy co chwilę zmieniają strategię, przejścia między rundami zastępowane są efektownymi przerywnikami, do wielu wygranych trzeba dojść Sposobem. Wygląda to jak sensowna ewolucja kinowych kampanii, z którymi eksperymentują głównie autorzy Mortal Kombat. I kto wie, być może to idealna metoda na zdobycie serc graczy niedzielnych, których od Tekken Tag Tournament 2 odrzucił przesadny nacisk na hardkorowość. *[Cross]*

SEA OF THIEVES

PC, XBO | AKCJA/MMO | RARE | 2017

Pomysł stworzenia **MMO w klimatach piratkich, w którym możesz obsługiwać szkunery czy inne żaglowce wespół ze znajomymi**, już sam w sobie jest fantastyczny, a jest tyle innych rzeczy, które podobają mi się w Morzu złodziei. To, że zamiast zabijać kadłub dechami, strzelać z działa czy podnosić kotwicę możesz ruszyć na bocianie gniazdo lub bukszpryt, by pić grog lub grać na akordeonie. To, że widoczki – zwłaszcza różowe obłoki na tle błękitnego zachodzącego nieba, rozgwieżdżone noce i morskie fale – już teraz prezentują się bardzo dobrze. To, że sterując, nie widzisz kierunku, w jakim płyniesz, bo zasłania ci go żagiel, i musisz liczyć na wsparcie kolegi, który może okazać się trollem i skierować statek na skały. To, że w ogniu bitwy strzelasz z armaty trochę w ciemno, bo wszędzie jest pełno dymu. To wreszcie, że po śmierci trafisz na statek widmo, gdzie będziesz socjalizować się z innymi poległymi w oczekiwaniu na respawn.

Jedyne obawy, jakie żywię względem nadchodzącego tytułu Rare, to **potencjalnie zbyt mały świat**, który może sprawić, że łajby będą się ocierać o siebie wzajemnie, a także niewiadoma, jaką są portowe miasta. Jeśli będzie w nich co robić – poza klasycznym „wypij za dużo rumu i spadnij z pomostu" – chętnie skrzyknę enkiego i CormaCa na dłuższe wyprawy. Będziemy dokonywać abordaży, brać questy, zakopywać skrzynki ze złotem na wysepkach, których potem nie będziemy mogli znaleźć. Ahoj! ***[9kier]***

PREY

PC, PS4, XBO | FPS | ARKANE STUDIOS | 2017

Sowiecki satelita natrafił na kosmiczne pasożyty, które potrafią przemieniać się w kosze na śmieci i krzesła. Po nieudanym zamachu na swoje życie prezydent Kennedy wpompował pieniądze podatników w program badawczy, mający pomóc zrozumieć i wykorzystać zdolności zmiennokształtnych Obcych. Efektem było powstanie stacji Talos I, gdzie najbystrzejsze umysły starały się nauczyć ludzi przeobrażania się w przedmioty nieożywione, korzystania z telekinetycznej fali oraz teleportacji. „Starały się", bo tradycyjnie „coś poszło nie tak", a nasz bohater (bądź bohaterka) stara się uciec ze zrujnowanego kompleksu, uratować świat czy coś koło tego. W tym celu korzysta z futurystycznych broni, unosi się w stanie nieważkości i przemienia w kubek. Jeżeli liczyliście na kontynuację opowieści o podróżującym przez świetliste portale Indianinie – przykro mi, to zły adres. **Prey nie ma nic wspólnego ani z oryginałem, ani z tworzonym przez cztery lata sequelem.** Po karuzeli ze wstrzymywaniem/niewstrzymywaniem/anulowaniem/reaktywowaniem produkcji Bethesda odebrała markę Human Head i przekazała pieczę nad Preyem twórcom Dishonored, którzy zdecydowali się na nowe otwarcie. Drzwi ma im przytrzymywać scenarzysta Chris Avellone, autor Fallouta 2 i Planescape: Torment. ***[Papkin]***

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

WII U, NS | AKCJA/RPG | NINTENDO | 2017

Przed napisaniem tego tekstu rozpocząłem w redakcji rozmowę, która przerodziła się w tradycyjną dla Zeldy dyskusję: „jaki to tak właściwie gatunek?". Na świecie zmarnowano już miliony godzin, próbując określić, czy gry z tej serii to bardziej erpegi, czy przygodówki, a może gry logiczne. Ktoś zasugerował „to może po prostu zelda?"... i do tej pory takie wyjście by uszło, tylko że nie w przypadku Breath of the Wild.

Najnowsza Zelda **zrywa z masą bagażu tak zwanej „tradycji" i rozwija skrzydła. Zapowiada się na sandbox z prawdziwego zdarzenia**, którego dotychczas nie spodziewalibyśmy się po Nintendo (a jeśli będzie tak dobrze, jak się zdaje, to nie spodziewalibyśmy się po niemal nikim). I chodzi nie tylko o otwarty świat, ale też to, jak możemy się w nim bawić – jeżdżąc na tarczy jak na snowboardzie, przygotowując pułapki na przeciwników, ścinając drzewa, wyławiając skarby, wspinając się na bossa czy chociażby podnosząc rękę rozbitego szkieletowatego wroga i używając jej jako broni.

Jakiś czas temu Nintendo przygotowało gorzką niespodziankę dla każdego, kto kupił Wii U dla nowej Zeldy. Gra nie tylko ukaże się później, niż pierwotnie zakładano (jeśli wierzyć najnowszym przeciekom, prawdopodobnie w połowie roku), ale też nie będzie ekskluziwem. Mało tego: wersja na Nintendo Switch, nową stacjonarno-przenośną konsolę firmy, prawdopodobnie działać będzie znacznie lepiej, bo sprzęt jest mimo swojej mobilności mocniejszy.

Tak, Breath of the Wild to zdecydowanie „Nadzieja 2017". Niech oni tego nie zepsują. Błagam. ***[spk]***

Okiem **Crossa**

Swoje największe nadzieje podzieliłem na kategorie.
NAJBARDZIEJ WYDANA PRZEZ ROCKSTAR GRA: **Red Dead Redemption 2**
NAJBARDZIEJ SOULSY BARDZIEJ NIŻ SOULSY: **Nioh**
NAJBARDZIEJ ODSTRESOWUJĄCY WYWRACACZ WIEŻOWCÓW: **Crackdown 3**
NAJBARDZIEJ CZARNY KOŃ, O ILE KONAMI NIE POTNIE MU ŚCIĘGIEN (CO PEWNIE ZROBI): **Metal Gear Survive**
NAJBARDZIEJ SKIEROWANY DO TRVE DOOM-MURDERHEADÓW ERPEG: **Barkley 2**
NAJBARDZIEJ OBIECUJĄCY HORROR, KTÓRY ZŁAMAŁ MI SERCE WYPIĘCIEM SIĘ NA SZLACHETNĄ TRADYCJĘ NAŚLADOWANIA FILMÓW AKCJI STRAIGHT-TO-DVD: **Resident Evil VII**
NAJBARDZIEJ NIE WIERZĘ, ALE MUSZĘ WIERZYĆ: **Torment**
NAJBARDZIEJ DINOZAUR PLUS SCENARZYSTA NEW VEGAS: **Horizon Zero Dawn**
NAJBARDZIEJ INTRYGUJĄCE GRY, KTÓRYCH FANI PRZESADNIE IRYTUJĄ SIĘ SŁOWAMI „CHIŃSKIE BAJKI": **Danganronpa V3** i **Persona 5**
NAJBARDZIEJ: **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
BARDZIEJ NIŻ NAJBARDZIEJ: **Nier: Automata**

Okiem **enkiego**

Duże, głośne gry nie miały w mijającym roku zbyt dobrej passy sprzedażowej i oczekuję, że ten trend nie minie, a sformułowanie „branża gier" na dobre przestanie być kojarzone jedynie z tytułami pokroju CoD, Assassin's Creed (nowa odsłona powróci po przerwie) czy FIFA. Bez przekonania wypatruję kolejnej „dużej" produkcji, która zbliży się chociaż do klasy Wiedźmina 3 (ciśnij, BioWare, ciśnij!), kieruję swoją uwagę ku tytułom mniejszym, acz potencjalnie przeciekawym. Obok Nier: Automata na czele stoi taktyczny erpeg Battle Chasers: Nightwar. Demo na PGA dało mi przedsmak bitewnego kombinatorstwa i najwyższej jakości rysowanej oprawy wizualnej. Już teraz doskonale bawię się również we wczesnej wersji arenowej „mobijatyki" Battlerite, której premiera F2P odbije się, mam nadzieję, szerokim echem. Jokery? Tokyo 42 i Hellblade!

Okiem **Papkina**

Rok 2017 będzie wielką przygodą... pardon, wielce przygodowy! Ledwie organizm przetrawi sylwestrowe promile, a już będziemy się upajać Danganronpą V3, która budzi ciekawość nawet nie tyle korektami w mechanice, ile fabularnym skokiem w przyszłość. Na Zachodzie... cóż, bez zmian. Ron Gilbert wraca do tego, na czym zna się najlepiej, wydając hołdującego Maniac Mansion point'n'clicka Thimbleweed Park. Tim Schafer znów chwyta za ścierkę do kurzu i po wypolerowaniu Day of the Tentacle bierze się do restauracji Full Throttle. Tymczasem Daedalic, przygodowa manufaktura rodem z Hamburga, próbuje zegranizować bestsellerową powieść Kena Folletta (The Pillars of the Earth). A, David Cage coś tam wydaje, ale po Beyond: Two Souls jestem na Francuza obrażony, stąd złośliwie tytuł przemilczę.

SYBERIA III

PC, PS4, XBO | PRZYGODOWA | ANUMAN INTERACTIVE | 2017

Dwanaście lat temu Microïds pozostawiło Kate Walker samą sobie, marznącą gdzieś na tytułowej Syberii(*)... i dokładnie w tym momencie znów się z Kaśką spotkamy. W prologu wycieńczona bohaterka pada na wznak, a od śmierci ratuje ją plemię Jukoli. Większe zasługi w przywróceniu prawniczki do świata żywych mają jednak Benoît Sokal (belgijski rysownik i scenarzysta obu poprzedniczek) oraz kompozytor Inon Zur. W nową syberiadę wyruszymy w pełnym 3D, a zamiast gonić za mamutami będziemy pomagać rdzennym mieszkańcom krainy w przeprawieniu przez mroźne ostępy stadka śnieżnych strusi. Podróż ma grać na tych samych emocjonalnych strunach co poprzedniczki i zagnać nas do lokacji silnie inspirowanych kompleksami wznoszonymi w okresie socrealizmu. Brzmi to wszystko pięknie, ale... mimo to zaciskam zęby. Opóźniona tuż przed premierą (co nigdy nie wróży dobrze) Syberia III straszy w materiałach prasowych kla-tku-ją-cą rozgrywką, animacją wskazującą na postępujące stwardnienie rozsiane bohaterów, których zaprojektowano zresztą w sposób mający odzwierciedlać ich moralne kwalifikacje (stąd doktor o fizjonomii Rasputina okazuje się Rasputinem-bis). W dodatku mają oni mimikę blachy falistej (czyt. nie mają mimiki). To jednak wszystko małe miki, do których przecież w naszej przygodowej enklawce przywykliśmy. Gorzej, że zagadki, tym razem skrojone także pod właścicieli PS4, XBO i sprzętów mobilnych, mogą okazać się równie niewymagające jak te z Dreamfall Chapters.

Syberia III to **moja prywatna wielka nadzieja**. Z drugiej strony – wiecie przecież, komu nadzieja jest matką... ***[Papkin]***

(*) W świecie gry to wyspa, gdzie żyją ostatnie mamuty.

GWINT
WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA

PC, PS4, XBO | KARCIANKA | CD PROJEKT RED | DATA WYDANIA NIEZNANA

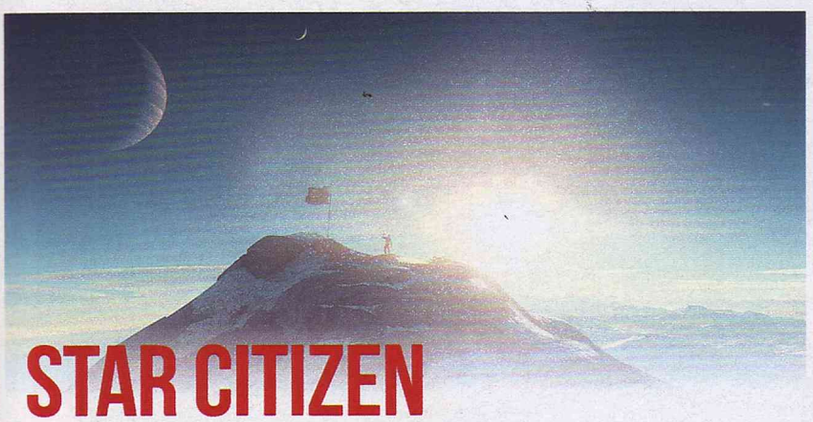
Karciankowych prawiczków Gwint skusi niskim progiem wejścia. Weteranów sagi Redów – trybem fabularnym, który pozwoli nam raz jeszcze wsłuchać się w partytury Mikołaja Stroińskiego i Michała Przybyłowicza, podążyć świeżą historią przygotowaną przez scenarzystów „dużych" Wiedźminów (m.in. Karolinę Stachyrę, autorkę wątku Krwawego Barona) i ostatecznie pożegnać się z Geraltem, Ciri i resztą ferajny.

Nawet jeśli, jak niżej podpisany, rozegraliście w Dzikim Gonie raptem jedno rozdanie Gwinta (do którego gra zresztą przymuszała), szybko poczujecie się panami sytuacji. **Czytelność i szczupłość „wiedźmińskiego Hearthstone'a" idzie w parze ze sporym zróżnicowaniem dostępnych talii** (Królestwa Północy skupiają się na budowie defensywy, Potwory – na ofensywie i obniżeniu wrogich statystyk przez karty zmiany pogody). Szybkie, maksymalnie pięciominutowe mecze świetnie sprawdzają się zresztą, gdy siedzimy z oponentem twarzą w twarz. Gwint to bowiem wojna nerwów, którą przegrywa ten, kto da się podpuścić i zużyje w pierwszym rozdaniu najlepsze karty.

Na etapie bety **wypada wytknąć twórcom dość niejasne opisy niektórych kartoników oraz potencjalnie dużą rolę mikropłatności**. Poza tym jednak: Redom zdecydowanie idzie karta. ***[Papkin]***

Okiem **Krigora**

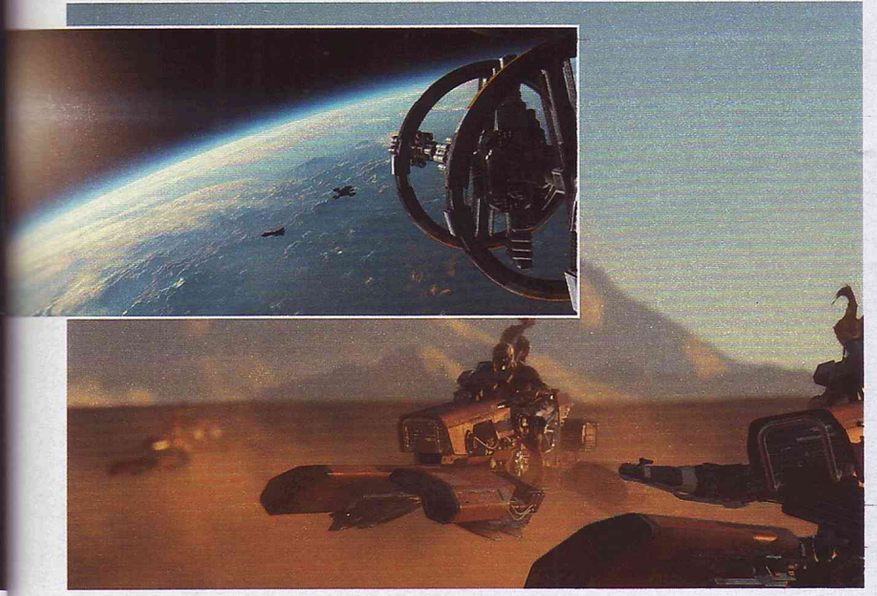
Pewnie nie będę oryginalny, ale czekam przede wszystkim na Red Dead Redemption 2. Pomijając już fakt, że tym tytułem cudownie wręcz można trollować co bardziej zacietrzewionych i zapatrzonych we własną platformę przedstawicieli PC Master Race, wierzę po prostu w markę i doświadczenie producenta. RDR był legendą, do której „dwójka" – co można powiedzieć z bardzo dużym prawdopodobieństwem – po prostu dorośnie. Drugą grą, na którą czekam, jest strategia turowa Endless Space 2. Miałem przyjemność pograć w ten tytuł już w ramach wczesnego dostępu i jestem zachwycony. Ta gra oferuje wszystko, czego brakowało mi w Master of Orion. Autorzy mają duże doświadczenie w turówkach, bo raz, że zrobili pierwszą część, co oczywiste, ale dwa – stworzyli również Endless Legend z serią dodatków, które jest twórczym rozwinięciem idei pokazanych w Civ5. Doświadczenia i, co najważniejsze, pomysłów im nie brakuje. Endless Space 2 tych ostatnich ma od groma, i to w każdej warstwie, począwszy od skali makro i zarządzania kosmicznym imperium, przez produkcje poszczególnych planet, a skończywszy na niuansach związanych z bitwami, które już we wczesnym dostępie prezentowały się o niebo lepiej niż w Master of Orion. Czekam i modlę się do bogów gamingu, by mi czasu wystarczyło, by docenić te wszystkie cudeńka. Ostatnim tytułem wartym wspomnienia w tym miejscu jest Injustice 2 – za próbę połączenia trzech świetnych i kręcących mnie płaszczyzn: bijatyki na wzór Mortala, świata komiksu i diablopodobnej gratologii. Czekam z niecierpliwością!



STAR CITIZEN

PC | SYMULACJA KOSMICZNA | CLOUD IMPERIUM GAMES | DATA WYDANIA NIEZNANA

Z jednej strony Star Citizen wydaje się tytułem idealnym, a kolejne prezentacje sprawiają, że jako fan Elite Dangerous nie mogę się już doczekać konkurencji. I to z dwóch powodów. Pierwszy to świetnie wyglądające planety. Nie jest to wprawdzie jeszcze poziom obiecywany w No Man's Sky, ale jeśli mówimy o tym, co rzeczywiście można zobaczyć, to Star Citizen jest obecnie niedoścignionty. Zwłaszcza że prócz planet są również bazy i stacje kosmiczne, po których też można swobodnie chodzić. Druga sprawa to kampania single, nazwana Squadron 42. **To obiecywany duchowy spadkobierca Wing Commandera** – i choć wolałbym X-Winga lub TIE Fightera, na razie nie ma ani jednego, ani drugiego. To zresztą największy problem Star Citizena. Gra została podzielona na moduły, które są rozwijane osobno (jeśli zapłacisz, możesz je sobie potestować) w tempie, przy którym topnienie lodowców to moment. Twórcy obiecują wprawdzie, że będą podawali publicznie swoje wewnętrzne terminy, ale to marne pocieszenie, bo nadal nie wiadomo, kiedy gra powinna ukazać się w wersji finalnej. Ale – ciągle mamy nadzieję. ***[Al]***

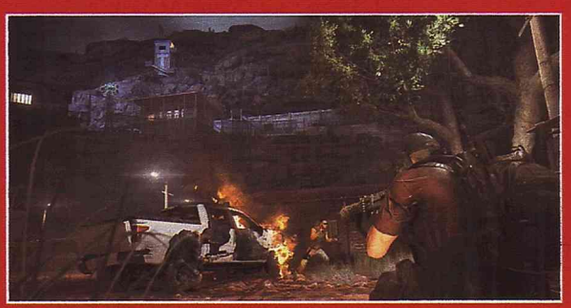


GHOST RECON: WILDLANDS

PC, PS4, XBO | AKCJA | UBISOFT PARIS | 7 MARCA 2017

By wierniej oddać realia Ameryki Południowej, paryscy projektanci wybyli na kilka tygodni do Boliwii, gdzie przeszli szkolenie pod okiem elitarnych żołnierzy tamtejszych służb. No i gdzie „zgłębiali specyficzną rolę", jaką w tamtejszej kulturze odgrywają liście koki. I być może właśnie przyjaźń z egzotyczną roślinnością jest powodem, dla którego Wildlands cierpi na rozdwojenie jaźni.

Piętnaście lat temu Ghost Recon, pod rękę z Rainbow Six, wyrecytował abecadło taktycznych shooterów. Wraz z Wildlands Duchy powracają do swych korzeni, wyprawiając się na otwarte przestrzenie (mające tym razem rozciągać się na setki kilometrów), gdzie położą trupem pławiących się w krwawej forsie narkotykowych watażków. Taka „otwartość" to miła odmiana po korytarzówkach pokroju Advanced Warfighter czy Future Soldier. Równie mocno cieszy rezygnacja z futurystycznego arsenału (ale z dronów skorzystamy. Głównie po to, by – jak w polskim Ghost Warriorze 3 – oznaczyć przeciwników i przeprowadzić zwiad) oraz **odmieniany w prasówkach przez wszystkie przypadki rzeczownik „realizm"**. Tyle tylko, że udostępnione fragmenty rozgrywki raz kuszą taktyczną infiltracją à la Ground Zeroes, a raz bezpretensjonalną młócką pokroju trzeciego Just Cause'a. Oba podejścia łączy skupienie na kooperacji, w której arcyważna okazuje się komunikacja głosowa między czteroosobowym oddziałem (samotników wspomoże AI). A choć, jak wiemy z licealnych lekcji chemii, połączenie kwasu z wodą niekoniecznie musi się udać, to przecież **rezygnacja ze skryptów, brak liniowej kampanii** (sami dobierzemy sobie cele i podług własnego widzimisię wpłyniemy na układ sił w regionach) oraz liczne odwołania do tradycji serii rokują bardzo dobrze. ***[Papkin]***



VAMPYR

PC, PS4, XBO | RPG | DONTNOD ENTERTAINMENT | 2017

Atmosfera nadchodzącego erpega Dontnod **przywodzi mi na myśl najpowolniejsze, najbardziej klimatyczne sesje Wampira: Maskarady**. Nocny, pochłonięty epidemią grypy Londyn z początków XX wieku. Upiorne audio. Nieustanna wewnętrzna walka pomiędzy ludzką a bestialską stroną swojej natury. Odblokowywane dzięki krwawym napitkom, zużywające zdrowie i energię wampirze moce, przy których ludzkie ciała i umysły zdają się zbudowane z papieru. Wyłupywanie oczu, łamanie kręgosłupów w powietrzu i oczywiście wgryzanie się w szyję to, zakładam, tylko część brutalnego repertuaru głównego bohatera. Najbardziej interesuje mnie to, jak różne będą reakcje na śmierć poszczególnych członków miasta. Ważnym elementem Vampyra wydaje się dowiadywanie czegoś o ofierze – gra pokaże ci wprawdzie jakość krwi przechodnia, ale jeśli zależy ci na ludziach, mógłbyś chcieć dowiedzieć się choćby, czy zabijając, nie osierocasz dziecka. Dodajmy do tego fakt, że Dontnod nawiązuje do legend, wskutek czego w pewnym momencie główny bohater może poprosić przechodnia o wpuszczenie do domu – jeśli ten się nie zgodzi, wystarczy wyszeptać mu do ucha prostą komendę, by posłusznie ruszył u twego boku i kilka metrów dalej pozwolił sobie przegryźć aortę. Ciekawostka: **grę da się ponoć przejść bez zabijania i levelowania**. ***[9kier]***

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DATA WYDANIA: 14 LUTEGO 2017
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA STYCZNIOWĄ BETĘ
- MULTI: NO BA! 4 NA 4
- WWW.UBISOFT.COM/EN-US/GAME/FOR-HONOR
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

FOR HONOR

Wstał, uniósł głowę, wsłuchał się w słowa: **Papkin**

„Wystąpić z otwartą przyłbicą(*)" znaczy tyle co wystąpić, nie mając nic do ukrycia. Ubisoft, klnę się na honor, tak właśnie walczył ze mną w Paryżu. I tak właśnie, nie stosując wymyślnych parad czy uników, w walce ze mną zwyciężył.

Planowany na walentynki **miks Chivalry i Dynasty Warriors** nie ma w polu walki powodów do wstydu. Po czterech godzinach spędzonych z niedostępną w alfie zawartością multi (nowym trybem, nowymi klasami) oraz z dwoma scenariuszami kampanii mogę napisać jedno: **mimo wielu moich prywatnych wątpliwości z ubisoftowej stajni wyjedzie w lutym bezbłędny rycerz.**

Ogniem i mieczem

A nawet nie tylko rycerz, ale także wiking i samuraj, przedstawiciele trzech obecnych w świecie gry stronnictw. Pomysł na to, by olać różnicujące wojów szerokości geograficzne (i stulecia!), zakrawa na śmieszność. Ale kampania traktuje ten bałagan z należytą powagą, częstując nas wstawkami rodem z „Gry o tron", snując banialuki o honorze, prawdziwym męstwie i etosie.

Ważniejszy od fabularnej podbudowy wydaje się jednak system walki. Założenie jest proste, ale w swej prostocie genialne – po przytrzymaniu L2 możemy (z pomocą grzybka pada) ustawić postać w trzech różnych pozycjach: unieść broń nad głowę, przytrzymać gardę z prawej bądź z lewej. Odpowiednie ustawienie „z automatu" broni nas przed ciosem wyprowadzanym pod takim właśnie kątem. Zabawa polega na obserwowaniu, skąd zaraz uderzy nieprzyjacielska klinga, oraz błyskawicznym przerzucaniu własnego miecza, by zaatakować (szybkim bądź powolnym cięciem), nie dając przeciwnikowi szans na blok. Oczywiście na tym się nie kończy, lokalne wersje Zawiszy Czarnego można jeszcze ogłuszyć, przebić strzałą czy rzucić im pod nogi bombę... ale nawet bez dodatków **ten szczupły system jest jednym z najbardziej ożywczych w mainstreamie**, niejednokrotnie przecież sprowadzającym gracza do roli bezrefleksyjnej maszyny do mashowania guzika, góra dwóch. No i obserwatora wojennych pląsów, jakich to nie powstydziliby się Pina Bausch i Michaił Barysznikow.

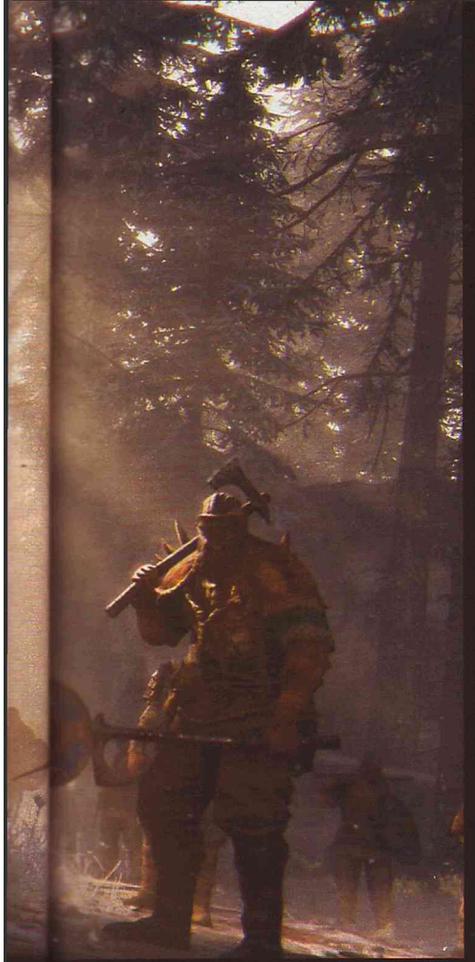
For Honor jest krwawe, powolne i – w temacie choreografii walk – mniej efekciarskie od asasynów czy innych shadowofmordorów. Kampania wyłamuje się z jeszcze jednej, niechlubnej tradycji. Zamiast zbierać typowe dla Ubisoftu piórka, statuetki i stronice kodeksu gromadzimy (co najwyżej) czasowe modyfikatory ataku, obrony, szybkości lub zdrowia, ewentualnie dodatkowe gadżety czy skille. Słowem: rzeczy potrzebne, nie zaś spulchniacze rozgrywki.

Nie-Taki-Znowu-Tomb Raider

W Paryżu pokazano dwa nowe (bo nieprezentowane wcześniej na targach) scenariusze. Podczas „Sabotażu" wbiliśmy się w kolczugę pani Peacekeeperki, przedstawicielki „rycerskiego asasyństwa", a zarazem jednej z **12 dostępnych w multi profesji**. Jej krótki miecz i sztylet okazywały się idealne do szatkowania ociężałych wikingów, którzy nacierali nawet w trzyosobowych patrolach. Takie potyczki to zresztą starcia osobliwie niespieszne. Trzymając w górze broń, cofamy się na miękkich nogach, stale wypatrując momentu, w którym wróg złamie szereg albo samobójczo wypuści się solo...

...co niestety się zdarza, bo o AI można powiedzieć tyle dobrego, że nie rzuca się na nas niczym czerwonoarmiści zmotywowani słynnym rozkazem nr 227(**). Oponenci rzadko kiedy kontrolują sytuację (co niekoniecznie jest wadą, wszak podczas gry chcemy czuć się tejże sytuacji panami), a podczas cutscen czy animacji gameplayowych zwyczajnie głupieją. Przykładowo gdy dokonywałem wzmiankowanego w tytule misji sabotażu, zastawiając drzwi drewnianego kompleksu zasuwą, dwójka strażników, z którymi sekundę wcześniej krzyżowałem klingi, taktownie udała się na obchód

(*) Przyłbica to nazwa hełmu, a nie tego ruchomego elementu, który osłania twarz rycerza, zwanego zasłoną. Stąd nie mówi się „z uniesioną przyłbicą", tylko z „otwartą"!



Rimejk „Mostu na rzece Kwai" szedł filmowcom topornie.

(szczęśliwie: obyło się bez slapstickowego pogwizdywania).

Wrogowie są w singlu stosownie osłabieni (a obok zawodników wagi ciężkiej funkcjonuje lekkopiórkowa piechota, którą szlachtujemy prawie tak łatwo i często jak w serii Dynasty Warriors). In plus trzeba policzyć, że w kampanii pojawią się wszystkie klasy obecne w trybie dla wielu graczy, a wielość tych fabularnych perspektyw zgrabnie nauczy nas multiplayerowego abecadła. Choć-

Daję słowo, że nie wyjdzie z tego plama na honorze.

by tego, że lekkie postacie bazują na odskokach i błyskawicznych cięciach, powolniejsze zaś – na większym zasięgu uderzeń i możliwości wyprowadzania ataków, których inni nie mogą zablokować.

Taką właśnie niemożliwą do odbicia petardą posługiwał się Raider, bohater drugiego z nowych zadań („Raiding the Raiders", czyli w języku Zagłoby: „Łupienie Łupieżców"). Wódz wikingów chomikował przed poddanymi beczki z żywnością, na szczęście nasz dzielny (i głodny!) syn Północy podjął się organizacji zamachu stanu. W przetaczającym się przez wioskę wirze toporów i bród nasza rola sprowadzała się nie tylko do odsyłania do Valhalli kolejnych lojalistów, ale – przede wszystkim – do rzucania w bramy i wieże strażnicze forhonorowymi granatami. Po przejęciu przez nas ukrytej wałówy obaj panowie – przywódca rewolty i wódz – stanęli naprzeciw siebie. I, nie ukrywam, było to trudne starcie, bo też herszt skandynawskich wojów dysponował większą mobilnością i wytrzymałością, a w dodatku zadawał wyższe obrażenia. Boss zginął podczas mojej gry w sposób, który stawia go w jednym rzędzie z Michałem Korybutem Wiśniowieckim (podobno zszedł wskutek zadławienia się ogórkiem) czy carycą Katarzyną II (zbyt mocne parcie w wychodku). Kiedy rzuciłem nam pod nogi zapalającą bombę... po prostu spiekł się nieco szybciej niż mój protagonista. Jeszcze tylko dogoniłem uciekającego draba konno, okazjonalnie podcinając toporem jego przybocznych (walka z siodła sprowadza się do unikania przeszkód oraz przerzucania oręża z jednej dłoni w drugą) i... koniec.

Albo i początek

Daniem głównym będzie multi, które – i tutaj głęboki ukłon – ma być świadectwem nowej polityki Ubików względem DLC. Przypomnijmy, że ustami Anne Blondel-Jouin Francuzi zapowiedzieli, że nie zamierzają już produkować płatnych dodatków, jakie musimy kupować, by „mieć pełne doświadczenie". Na starcie ogramy każdą z 12 profesji i uzyskamy dostęp do każdej z 12 map (patrz: ramka), a między trwającymi 10 tygodni sezonami (nazywanymi tu Wojnami Frakcji) otrzymamy za darmo nowe elementy wyposażenia (hełmy, bronie i zbroje) oraz bonusowe lokacje. A choć polepszający statystyki rynsztunek będzie trzeba wykupić, ani razu nie mamy rozbić się o tzw. paywall. Jako że twórcy „nie chcą rozpadu społeczności", wyposażenie odblokujemy, poczyniwszy w grze postępy, a nie sięgając głębiej do kiesy. Koniec i kropka.

W obecnym kształcie multi kusi nawet mocniej niż na etapie alfy. Przede wszystkim: nowym trybem rozgrywki. Po dominacji (ośmiu graczy prztyka się o strefy w asyście dziesiątek szeregowców) i pojedynkach 1 na 1 pokazano nam w Paryżu Eliminacje. Na arenie meldują się dwie drużyny po czterech rycerzy, które biją się do ostatniej kropli krwi. Poległych gra nie przywraca do życia, choć przez długą chwilę resuscytacji mogą się podjąć koledzy z drużyny.

Początkowo każdy z nas stawał do uczciwej bitki jeden na jednego, ale bardzo szybko odkryliśmy, że... kluczem jest wzięcie nóg za pas i dołączenie do reszty drużyny, a potem uderzanie w samotnych maruderów całą watahą. Eliminacje mają posmak zabawy w chowanego. Jeśli zostaniemy na placu boju sami, rozpaczliwie biegniemy od ciała do ciała, unikając wrogów i starając się cucić kolegów i koleżanki. Jeśli nacieramy akurat w towarzystwie drużyny, próbujemy odciąć samotnym przeciwnikom drogę ucieczki i zaszlachtować ich z kilku stron. Nie jest to łatwe, bo przypadkiem można uszkodzić przyjaciela (funkcjonuje tutaj friendly fire). W dodatku o ile w kampanii stanięcie naprzeciw trzem wrogom jest stosownie trudne, o tyle tutaj stanowi wyrok śmierci.

Reboot Koła Fortuny nie cierpiał na nadmiernie rozbuchany budżet.

Trafienie krytyczne

Jeden z najbardziej znanych pojedynków w historii polskiej literatury rozegrał się w „Krzyżakach" Sienkiewicza. Doświadczony Rotgier, stając naprzeciw Zbyszka, postanowił walczyć zachowawczo, mając w planach wymęczenie młodzika i wyprowadzenie stanowczego ciosu. I kiepsko na tym wyszedł. Montrealski oddział Ubisoftu z kolei zaatakował od razu całą nawałą cięć! Ale że uderzał celnie, jest szansa, że – w przeciwieństwie do Krzyżaka – nie padnie na wznak. O czym polecam przekonać się samemu. Wojny Frakcji, tryb Eliminacji, sposoby na personalizację postaci, a także trzy nowe klasy przetestujemy bowiem podczas styczniowej bety. |CDA|

CIESZY

- **wymagający skupienia system walki**
- **kompaktowa kampania**
- **satysfakcjonujące multi, polityka względem DLC**

NIEPOKOI

- **problemy z lockowaniem przeciwników**
- **AI w singlu jest taka trochę kubusiopuchatkowa**

Jak „Pory roku" Vivaldiego...

...zmieniają się forhonorowe mapy. Choć w momencie premiery plansz do multi ma być 12, to – chyba trochę wzorem naszego Shadow Warriora 2 – Ubiki wpadły na pomysł, jak uatrakcyjnić nam przebieżki przez znajome tereny. Każda z lokacji ma mieć 4-6 wariacji. Znana już Katedra może kusić wiosennym rozkwitem, ale też zimową bielą i krami na rzece, która to rzeka jesienią przemieni się w bagnisko. Efekt ma być taki, że choć w momencie premiery lokacji do multi będzie 12, to już doliczając ich „wariacje", dostaniemy ok. 60 miejscówek.

(**) Zgodnie z którym opuszczających pole walki dezerterów żegnało się rozstrzelaniem.

- PRODUCENT: MINSKWORKS
- DATA WYDANIA: 2017
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 56 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- MINSKWORKS.TUMBLR.COM
- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

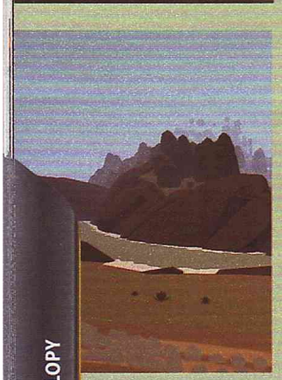
JUŻ GRALIŚMY!

Jalopy

Oblał prawko na ostatnim skrzyżowaniu: **otton**

Jeżeli zaliczasz się do grupy ludzi, którzy wolne chwile spędzają w stylizowanych na PRL barach, a nad łóżkiem zamiast plakatu z „Top Gear" trzymasz zestaw replik starych wozów (lub po prostu lubisz survivale), odpalaj Jalopy i pamiętaj – na ręcznym się nie jeździ.

Uwaga na korki! :)



Dobra, to teraz zagadka: w jakim kierunku jedzie kierowca? Podpowiedź: czołgi na pomnikach zawsze mierzyły lufami na zachód.

Główny bohater produkcji, samochód Łajka(*), to tak naprawdę Trabant 601, ale debiutujące indycze studio z Białorusi nie uwzględniło licencji na niego w swoim skromnym budżecie. Produkowane od końca lat 50. aż do zjednoczenia Niemiec motoryzacyjne cudo bloku wschodniego sprawiło, że czego jak czego, ale aut w NRD nie brakowało (według statystyk wychodziło po jednym na cztery osoby). Zagęszczenie ruchu drogowego w Jalopy sugeruje jednak coś innego.

Do setki w 22,5 sekundy

Założenia są proste. Dostajemy 100 marek do kieszeni, samochód i jedziemy podbijać blok wschodni. Startujemy w NRD. **Wersja dostępna we wczesnym dostępie jest jeszcze stosunkowo uboga**, bo studio pracuje nad dokończeniem mapy. W grze zwiedzimy także m.in. Austrię, Węgry, Czechy czy dodaną ostatnio Jugosławię. Różnice geograficzne nie rzucają się specjalnie w oczy, **ale grafika prezentuje przyzwoity poziom**. Przygoda nie toczy się w otwartym świecie, gracz ma za to wpływ na wybór drogi do następnego punktu. Szosy różnią się panującą pogodą oraz jakością nawierzchni.

Na początku jest jednak krótki samouczek, w którym zgodnie z instrukcjami wuja składamy silnik, wymontowujemy z większego złomu drzwi i wstawiamy do naszego wozu, a po dolaniu paliwa oraz wody destylowanej możemy przekręcić kluczyk w stacyjce. Tym samym skazujemy się na samotne starcie z bezlitosną mechaniką gry. Terenów do zjeżdżenia sporo, bak sam się nie napełni, a po kilku wizytach na stacji w portfelu pozostanie już tylko wspomnienie po pieniądzach. **Wskazówki, jak sobie poradzić, znajdziecie przy tym prędzej na YouTubie niż w grze.**

Do zera w kilkaset kilometrów

Wacha kosztuje, ale od czego mamy smykałkę do biznesu (niezbyt legalnego)? Zawsze można nabyć dużo alkoholu, parówek w słoikach i czerwonych Mahnungów Filterzigaretten, by następnie przemycić je za granicę i sprzedać z zyskiem. Uważna eksploracja pozwoli natomiast znaleźć w losowych miejscach w pobliżu dróg porzuconą kontrabandę innych Smugglerów. Sprawnie radzący sobie z ekonomią gracz po paru niepowodzeniach dorobi się (być może) majątku. O ile utargu nie straci po drodze na kary za stłuczki (wgniecenia naprawi samodzielnie – przy pomocy klucza francuskiego). Czy w przypadku wpadki podczas losowej kontroli na granicy.

Może się zdarzyć, że wskaźnik paliwa zatrzyma się na zerze wiele kilometrów przed stacją. Kto zaś nie ma zapasu etyliny w bagażniku lub zapału, by kroczyć z kanistrem pod pachą przez pół godziny czasu rzeczywistego tam i z powrotem(**), temu pisane rozpoczęcie zabawy od nowa. Napadać na stacje benzynowe co prawda się da, ale wymaga to zaparkowania wozu w taki sposób, by zablokował zamykającą się do czasu zapłacenia należności bramę.

Setka w 3 sekundy

Jalopy mimo raczej **zręcznościowego modelu jazdy** potrafi czasem zauroczyć szczegółem. Choćby tym, że bez użycia spryskiwaczy błoto na szybie jedynie się rozmaże. Mniej przyjemnym chluśnięciem brązowej brei jest za to zdarzający się czasami komunikat „program przestał działać", ale – miejmy nadzieję – w dniu premiery będzie już dobrze. Nie mogę się doczekać! |CDA|

(*) Imię psicy, która poleciała w kosmos, gdzie zginęła śmiercią chwalebną i męczeńską, znaczy tyle co „szczekun(ka)". Być może chodziło o nawiązanie do irytującego terkotu dwusuwowego silnika Trabanta? – dop. Smg.

(**) „Tylko" dwa razy przy założeniu, że nie zostawi portfela w aucie. Przed pójściem na zakupy trzeba go zabrać ze schowka obok siedzenia pasażera.

Co przemycać?

W Jalopy warto czytać znajdywane w świecie gry gazety. Można się z nich dowiedzieć o różnych zdarzeniach typu pożar w fabryce alkoholu, które sugerują, czym warto wypchać bagażnik przy okazji przekraczania granicy. Kolejnym ułatwieniem jest przyczepiona do towarów metka, na której ceny kupna i sprzedaży aktualizują się w zależności od kraju, w jakim przebywamy.

CIESZY

- **oryginalny pomysł i duży potencjał rozwoju**
- **swojski klimat**

NIEPOKOI

- **trochę baboli**
- **na początku trudno się w niej połapać**

- PRODUCENT: AMISTECH GAMES
- DATA WYDANIA: 2017
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE
- CENA: OK. 66 ZŁ (15 €)
- WWW.AMISTECH.COM/MSC

- GATUNEK: SYMULATOR ŻYCIA W FINLANDII

JUŻ GRALIŚMY!

my summer car

W żadnej innej grze mijanie takich kolosów nie budzi takich emocji. W końcu na szali jest twoje życie. I budowany bardzo długo wóz.

Mam nadzieję, że wiecie, gdzie co podpiąć, bo tutoriala w grze brak.

Włączył do swojego słownika przekleństw „saatana" i „perkele": **Cross**

Finlandia, lata 90., upalne wakacje. Dom na zupełnym odludziu, gdzie jedyne atrakcje to powolny spacer po lesie opanowanym przez komary, podziwianie syzyfowej pracy kierowców próbujących uciec z wszechobecnych rowów... oraz skonstruowanie własnego samochodu.

Nigdy nie będzie takiego lata? A jednak.

– ***Robię*** *tę grę, bo ktoś musiał ją zrobić. Nie robię jej dlatego, żeby dawała komuś frajdę, bo NIE PO TO ZOSTAŁA STWORZONA* – obwieszcza specjalnym fontem oficjalna strona My Summer Car. Autor symulatora, wszechstronnie utalentowany Johannes Rojola, wciąż jest zakochany w ostatnich dekadach XX wieku. Jego teledyski w stylu „Lennetään avaruustanssiin" dzięki kiczowatym efektom specjalnym i katowaniu keyboardów Casio o kilka lat wyprzedziły modę na retrowave, a film „Urheiludokumentti" przy pomocy Commodore'a 64 i fryzury czeskiego piłkarza wdzięcznie wyśmiał koncepcję e-sportowego treningu. W swojej pierwszej, skonstruowanej na Unity grze Rojola potraktował zaś specyficzną mieszanką kpiny, szczerej tęsknoty i typowo fińskiego humoru własne wspomnienia z lat 90.

Wieś spokojna

Wiernie symulowana sauna wymagająca anielskiej cierpliwości, kuchnia wyposażona wyłącznie w paczkę kiełbasek i skrzynkę piwa, telewizor grający w kółko te same dziwaczne seriale, radio doprowadzające prostackimi melodyjkami do szewskiej pasji, biblioteczka składająca się w całości z katalogu części samochodowych. Witaj w swoim domu, za oknem zobaczysz tylko drzewa, knieję, sosny i las. Najbliższe zaczątki cywilizacji są kilka kilometrów stąd, a jedyna prowadząca do nich ścieżka jest zawiła, zupełnie pozbawiona oświetlenia i pełna śmiertelnych niebezpieczeństw. Wystarczy chwila nieuwagi, żeby przydrożny głaz we współpracy z permadeathem kazał ci zacząć grę od nowa.

Skala symulacji fińskiej wsi jest tu zaawansowana na tyle, na ile potrzeba – w miasteczku otyły przedsiębiorca prowadzi sklep połączony ze stacją benzynową, policjanci z ręcznymi miernikami prędkości próbują dorobić się na mandatach, różni mamroczący pod nosem panowie proszą cię telefonicznie o przysługi w stylu „przywieź drewno" lub „oczyść mi szambo", a cmentarz obok kościoła z dnia na dzień rozrasta się o kolejne nagrobki zakochanych w prędkości młodzieńców (czyli naszych następnych awatarów). I chyba jasne czemu: bo w takim miejscu nie da się przeżyć bez możliwie najczęstszej jazdy na złamanie karku i przepastnych ilości alkoholu. My Summer Car to wspomnienie konkretnego czasu i miejsca – lat 90. takich, jakimi dla wielu osób były, a nie takich, jakimi wspominają je filmy.

Wieś wesoła

Zanim jednak pojeździ się swoim tytułowym Letnim Autkiem, trzeba je sobie najpierw skonstruować. Od zera. Przy garażu znajduje się karoseria, wewnątrz garażu wszystkie potrzebne narzędzia i setki części (których ogrom za pierwszym razem budzi nielichą trwogę w sercu). Jeśli chcesz sobie pojeździć swoim Nissanem Cherry, musisz znać się na sposobach działania prądnicy czy gaźnika, wiedzieć, czym jest półoś napędowa, i nie frustrować się, kiedy przez błąd konstrukcyjny chłodnica zacznie parować albo sprzęgło odmówi współpracy. A ponadto mieć przynajmniej kilka godzin wolnego czasu i anielską cierpliwość. Bez metody (wielu) prób i błędów nigdy nie poczujesz satysfakcji porównywalnej ze zbudowaniem prawdziwego auta.

Pozbawiony własnych czterech kółek nie weźmiesz udziału w wyścigach, a bez szybkiej jazdy zanudzisz się tu na śmierć (lenie mogą na szczęście sięgnąć po vana lub ukraść auto z okolicznego warsztatu). A skoro o śmierci mowa, przy biciu rekordów szybkości jest nieuchronna. Ale co z tego, skoro w My Summer Car jesteś w stanie zrozumieć potrzebę prędkości? W czasach sprzed smartfonów, internetu i Netfliksa grzebanie pod maską, dociskanie pedału gazu, chlanie na umór i wyklinanie zajętych sobą NPC-ów (aż trzema różnymi przyciskami!) to jedyne czynności, którym warto było poświęcać czas. Prosta mechanika potrafi wzbudzić autentyczne zrozumienie dla dwudziestoletnich socjopatów z końca zeszłego wieku. Wy też wrzeszczeliby ście ciągle „perkele" i „saatana", gdybyście nieustannie słyszeli koszmarne brzęczenie fińskich komarów. |CDA|

CIESZY

- ⊞ **hiperrealistycznie odwzorowane realia życia w Finlandii lat 90.**

NIEPOKOI

- ⊟ **nie dla osób, które nie widzą radości w 10-minutowej jeździe po lesie celem znalezienia najbliższego sklepu spożywczego**

Parę dobrych rad

Zapoznaj się z wszystkimi wihajstrami w każdym aucie. Pamiętaj zwłaszcza o zaciąganiu i spuszczaniu ręcznego – i nie dziw się, że wiele aut nie startuje od razu. To w końcu diesel, trzeba cierpliwie trzymać przycisk zapłonu. Na start dostajesz 3000 marek – jeśli chcesz zarobić więcej, wykonuj telefoniczne zlecenia z dostawą drewna i czyszczeniem szamb. Pomogą w tym kolejno traktor i wóz asenizacyjny. Zleceniodawców znajdziesz przy pomocy mapy w domu. Zapisu gry możesz dokonać toaletą.

- PRODUCENT: **PIXEL CROW**
- DATA WYDANIA: **WIOSNA 2017**
- JAK ZAGRAĆ: **CZEKAĆ NA PREMIERĘ**
- MULTI: **BRAK**
- WWW.BEATCOPGAME.COM

- GATUNEK: **AKCJA/PRZYGODOWA**

JUŻ GRALIŚMY!

Beat Cop

Woli te z różanym dżemem: **9kier**

Za pięć ósma. Tłusty policjant obżera się pizzą. W pomieszczeniu obok inny zasnął na stole obok czerwonej maszyny do pisania, a dwóch jego kolegów wypuszcza z płuc szary dym papierosów. W kolejnym, z amerykańską flagą w kącie, trwa briefing. Typowy poranek na komendzie.

Po wymianie kilku żartów i przytyków krawężniki – bo to policjanci patrolujący ulice brali udział w zebraniu – wylegną na nowojorskie ulice. Pierwszy dzień jest dla Jacka Kelly'ego łaskawy. W przeciwieństwie do reszty nie musi dobijać do narzuconej z góry liczby mandatów za parkowanie. Łazi za swoim tłustym kolegą, którego ma zastąpić (i który uparcie nazywa go „Polly"), i zaczyna poznawać swoją dwuwymiarową ulicę. Zachodzą do Włochów prowadzących pizzerię, potem do pobliskiego spożywczaka i nim rozdzielą się na kilka godzin, Kelly wystawia swój pierwszy mandat. Kiedy później wraca pod pizzerię, rozpętuje się strzelanina. Gruby Mike nie przeżywa. Dzień się kończy.

Policjanci z Nowego Jorku

Beat Cop ma najlepsze na świecie logo – zakrwawionego pączka z dziurką, który jak wiadomo, jest nieoficjalnym symbolem amerykańskiej policji – i jest **polskim, osadzonym w latach 80. interaktywnym filmem ze strategicznym zarządzaniem czasem**. Sprawdzanie opon trwa. Wystawianie mandatów trwa. Przemieszczanie się w prawo i w lewo między przecznicami trwa, i to niezwykle długo, bo Kelly nie nawykł do wysiłku fizycznego i może przebiec maksymalnie kilka kroków, nim zacznie ciężko dyszeć. Codziennie rano otrzymuje listę rzeczy do zrobienia i prawie zawsze kończy się tak, że jest kocioł. A to dostaje nagłe wezwanie do złodzieja (którego może np. zamknąć za karę w chłodni, byleby pamiętał, żeby go potem wypuścić!), a to podopieczny ze Wschodu znika z prostytutką, a to trzeba powstrzymać kogoś przed popełnieniem samobójstwa. Często nie da się – a przynajmniej mnie się nie udało – dopilnować wszystkiego. Raporty bywają bezlitosne, a ochrzan od przełożonego nieunikniony.

A jest jeszcze żona, która ciśnie Kelly'ego o alimenty. Z jego marnej pensji raczej nie uda mu się ich spłacić w terminie. Może zejść na złą drogę. Napierniczać mandaty. Po to, aby podołać dziennemu limitowi – czytaj: zarobić pieniądze i nie podpaść szefowi – a potem odpuścić paru ponadprogramowym osobom w zamian za łapówki. (Ponoć można wylecieć z policji!) Jest wreszcie główna oś scenariusza – sprawa morderstwa, w które wrobiono Kelly'ego, kiedy jeszcze pracował jako detektyw.

Kojak Remastered 4

Pierwszy raz ogrywałam Beat Copa w czasie PGA i gdyby nie to, że Pixel Crow i wydające grę 11 bit studios powoli zaczynały pakować sprzęty, już wtedy zaliczyłabym kilkudniowe demo w całości. Tytuł pod kilkoma względami przypomina Papers, Please, które jak się okazało, było bezpośrednią inspiracją w kwestii oprawy graficznej – prostego, ale urokliwego pixel artu. Intro w klimacie starych filmów akcji urzeka i życzyłabym sobie, aby w finalnym produkcie patrolowaniu ulicy towarzyszyło więcej elektronicznej muzyki podobnej do tej z czołówki, bo teraz to głównie odgłosy ruchu ulicznego. Przeszkadzały mi jedynie powtarzalne komentarze przechodniów i ludzi próbujących wymigać się od mandatów, ale **o fabularnych dialogach nie mogę powiedzieć złego słowa**. Są naturalne, dobrze wykorzystują konwencję i nieraz zdarzyło mi się przy nich uśmiechnąć.

W ogóle jestem pozytywnie zaskoczona tym, jak gładko się to wszystko rozwija – Beat Cop to ani strzępy rozgrywki wepchnięte do scenariusza, ani fabularne ochłapy pomiędzy wpisywaniem mandatów. Historia nie porywa, ale wciąga i tyle wystarczy, bym wiosną z radością sięgnęła po pełną wersję. |CDA|

CIESZY

- **klimat starych filmów policyjnych**
- **urokliwy pixel art**
- **dobowa konstrukcja rozgrywki**
- **wciąga**

NIEPOKOI

- **powtarzalne dialogi**
- **przydałoby się więcej muzyki**

BEAT COP

Tower 57

Beat Cop to niejedyna gra, którą twórcy This War of Mine wzięli pod swoje skrzydła. Inną jest Tower 57 – tworzona przez niemieckie Pixwerk, obserwowana z góry strzelanina, w którą da się grać również w co-opie. Ma być szybko i z możliwością destrukcji otoczenia. Premiera w 2017 (młodsi pograją na pececie, starsi na Amidze).

GARMIN

A CZY POTRAFI TO TWOJA KAMERA?

PRĘDKOŚĆ 25 KM/H TĘTNO 142 BPM WYSOKOŚĆ 453 M

Gwiazdka z Garmin

VIRB ULTRA 30 potrafi udowodnić, jak daleko, jak szybko i jak wysoko dotarłeś. Opowiedz swoją historię bardziej szczegółowo niż kiedykolwiek, wykorzystując dane G-Metrix™.
Oto sportowa kamera, tak jak i ty robi rzeczy o których nie śniło się innym.

Oto Twój idealny prezent na gwiazdkę.

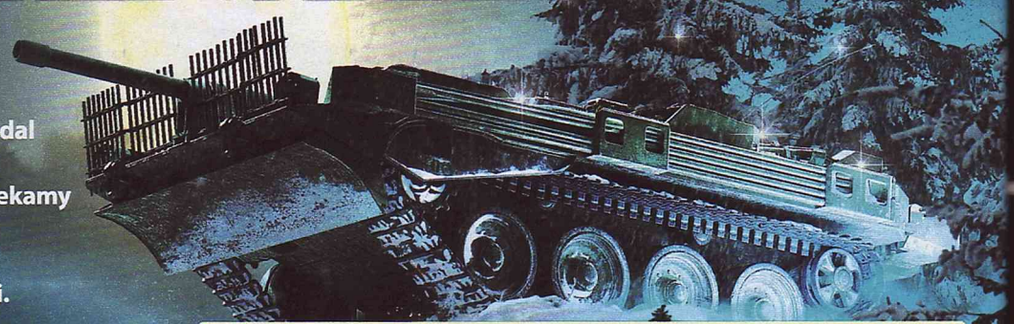
Garmin.com/virb

- PRODUCENT: WARGAMING.NET
- DATA WYDANIA: GRUDZIEŃ 2016
- JAK ZAGRAĆ: ZACZEKAĆ
- OPŁATY: MIKROPŁATNOŚCI/KONTO PREMIUM 40 ZŁ MIESIĘCZNIE
- WWW.WORLDOFTANKS.EU
- GATUNEK: AKCJA/MMO

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

WORLD OF TANKS 9.17



Jechał na klopsiki: **Allor_pl**

Na polskie drzewko (choćby jedno!) nadal wprawdzie musimy czekać – i to bez pewności, że kiedykolwiek się go doczekamy – ale za to w grze za chwilę pojawią się Szwedzi. I to od razu w dwóch liniach: lekko-średnio-ciężkiej oraz niszczycieli.

Czy jest na co czekać? Jeśli jesteś fanem pokojowej nacji zza morza (Szwecja nie uczestniczyła w wojnie od ponad 200 lat, choć wcześniej różnie to bywało, czego i nasza Rzeczpospolita doświadczyła), w ogóle nie ma się nad czym zastanawiać. Wcześniej ich pojazdów nie było (nie licząc niedawno wprowadzonego jednego premium), teraz są, czegóż chcieć więcej? Oczywiście przydałoby się, by nie były najgorsze na tle pancernej konkurencji, ale o to akurat nie trzeba się (najpewniej) martwić.

Topowe szwedzkie czołgi nie przez przypadek wyglądają jak Francuzi.

Trzy w jednej

Łatwiejsza do ogarnięcia jest linia czołgów lekko-średnio-ciężkich. **Ich cechą wspólną jest bardzo duży kąt opuszczania działa, dzięki któremu świetnie nadają się do walki zza pagórków.** To pozwala nie tylko na chowanie dość słabo opancerzonych kadłubów (nawet w modelach z najwyższych poziomów), ale także zwiększa efektywny pancerz na wieży. I to – w przypadku topowego Kranvagna – do wartości w praktyce gwarantujących całkowitą odporność na ostrzał wroga. Jeśli dodać do tego w topowych czołgach ciężkich magazynek na cztery pociski i szybkie jego przeładowanie, a także mobilność na poziomie czołgów średnich... to nie dziwi, że jeszcze przed premierą patcha Szwedzi zostali bardzo mocno osłabieni. Dostało się przede wszystkim mobilności, bo moc silnika zmniejszono maszynom poziomów VI-X, spadła również szybkostrzelność armat, zostawiono jednak (przynajmniej na razie) pancerze, nadal są to więc bardzo dobre (by nie powiedzieć najlepsze) maszyny w grze.

Nerf dopadł także niszczyciele czołgów, czyli drugą linię Szwedów. Na ich szczycie znajdują się unikalne w skali świata (do tego faktycznie produkowane!) modele z działem zamontowanym na sztywno w kadłubie, którym celuje się, obracając i podnosząc (dzięki zawieszeniu hydropneumatycznemu) całą maszynę. Cechami charakterystycznymi topowych Stridsvagnów są tryb oblężniczy, w którym (kosztem mobilności – dlatego linia ta w założeniu przeznaczona jest dla zaawansowanych czołgistów, wymaga bowiem przewidywania, co zrobi wróg) wzrasta celność działa, oraz bardzo mocno pochylony przedni pancerz o małej grubości. By miał sens w grze, Wargaming miał wprowadzić nowy mechanizm penetracji pocisków. Problem w tym, że wpływa on nie tylko na Szwedów, ale na wszystkich. Potężnego boosta dostały np. rosyjskie IS-3 i Obiekt 140 (które i tak są już bardzo mocne), na porządku dziennym były też takie absurdy jak pancerz 1 mm odbijający pociski z najpotężniejszego w grze brytyjskiego niszczyciela z armatą 183 mm. Niemal za każdym razem!

Tyle że wieże mają lepiej opancerzone.

Zmiany?

Efekt paru pierwszych dni testów publicznych był taki, że wydano patcha, który przywrócił stary mechanizm penetracji. Obniżyło to wartość bojową szwedzkich niszczycieli, które działa mają wprawdzie celne (choć – po kolejnym patchu – już nie tak bardzo), ale na tle największych wymiataczy – słabe. W dodatku dotknął je nerf szybkostrzelności, przez co stały się w zasadzie ciekawostką dla znudzonych, a nie sensowną alternatywą dla najlepszych dostępnych w grze TD.

Oznacza to także, że **lista zmian – oczywiście prócz dodania Szwedów – ogranicza się obecnie do usprawnionego systemu audio** (do którego dołączono na przykład ustawienia dla konfiguracji 5.1 i 7.1 czy powiadomienie informujące o włączeniu autocelowania), **nowego systemu pracy zawieszenia oraz kilka poprawionych map**. Mało? Fakt, miała być rewolucja, a skończy się (najpewniej) na ewolucji, ale lepsze to niż wysadzenie całego balansu w kosmos. |CDA|

CIESZY

- 19 nowych pojazdów
- w tym unikalne niszczyciele czołgów
- nowa (fajna) mechanika pracy podwozia
- kolejne poprawione mapy
- brak (na szczęście!) części obiecanych zmian

NIEPOKOI

- brak zmian dla graczy, którzy nie chcą odkrywać nowych czołgów
- spore zmiany, jakie wprowadzane są podczas testu (przez co trudno zgadnąć, jak będzie faktycznie wyglądał WoT 9.17)

Wizyta w Arsenalen

Wprowadzenie szwedzkich czołgów Wargaming uczcił, spraszając prasę do szwedzkiego muzeum czołgów – Arsenalen. Takiego z dyrektorem, co to sam eksponatami jeździ (hint: tak, mają działa i gąsienice), i oprowadzającym, który zanim zajął się wycieczkami, służył w wywiadzie wojskowym, a wcześniej dowodził i szkolił czołgistów. Gdzie byliśmy, oglądaliśmy i transporterami opancerzonymi sami jeździliśmy.

TURTLE BEACH®

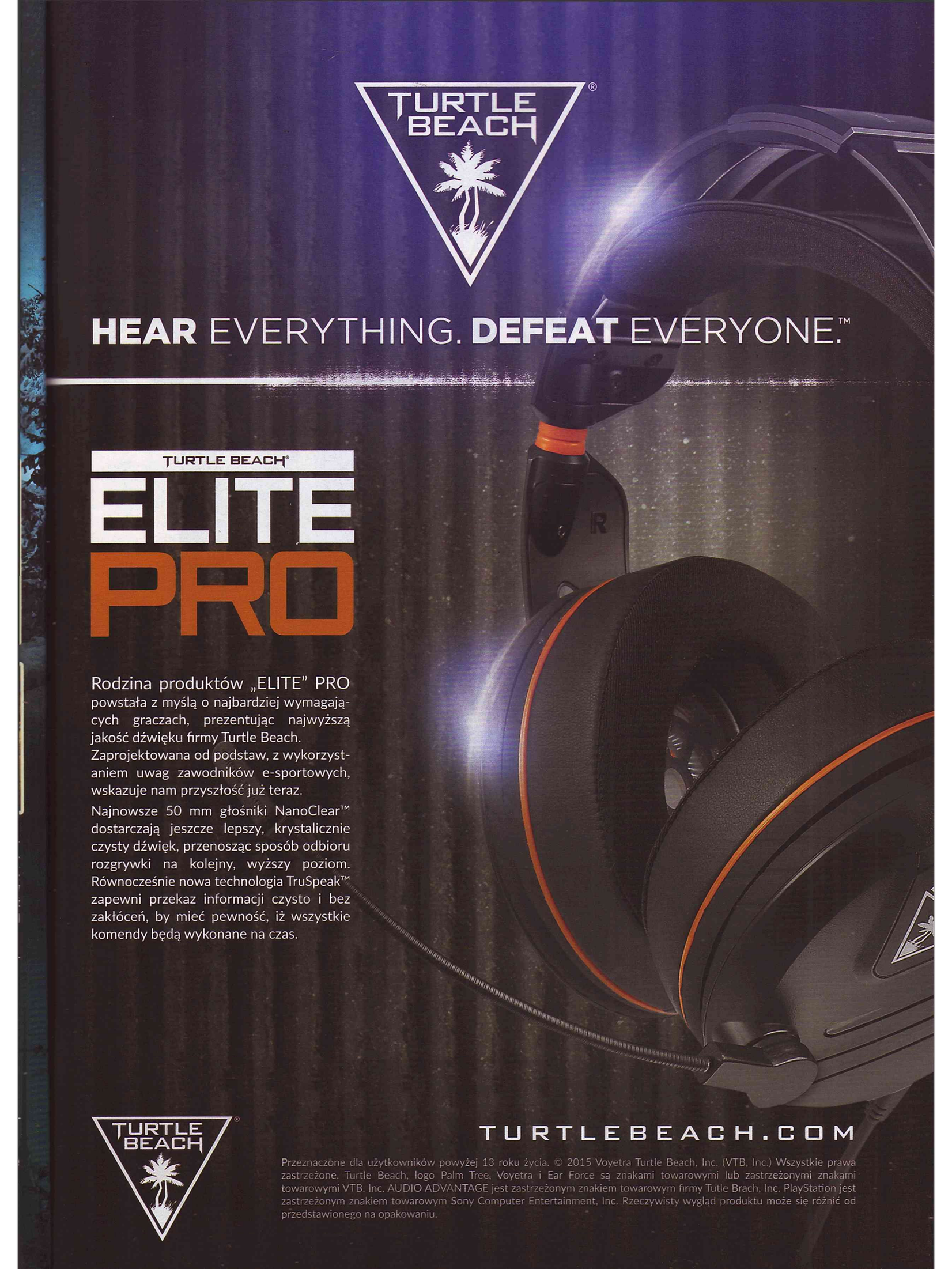
HEAR EVERYTHING. DEFEAT EVERYONE.™

TURTLE BEACH®

ELITE PRO

Rodzina produktów „ELITE" PRO powstała z myślą o najbardziej wymagających graczach, prezentując najwyższą jakość dźwięku firmy Turtle Beach. Zaprojektowana od podstaw, z wykorzystaniem uwag zawodników e-sportowych, wskazuje nam przyszłość już teraz.

Najnowsze 50 mm głośniki NanoClear™ dostarczają jeszcze lepszy, krystalicznie czysty dźwięk, przenosząc sposób odbioru rozgrywki na kolejny, wyższy poziom. Równocześnie nowa technologia TruSpeak™ zapewni przekaz informacji czysto i bez zakłóceń, by mieć pewność, iż wszystkie komendy będą wykonane na czas.



TURTLE BEACH®

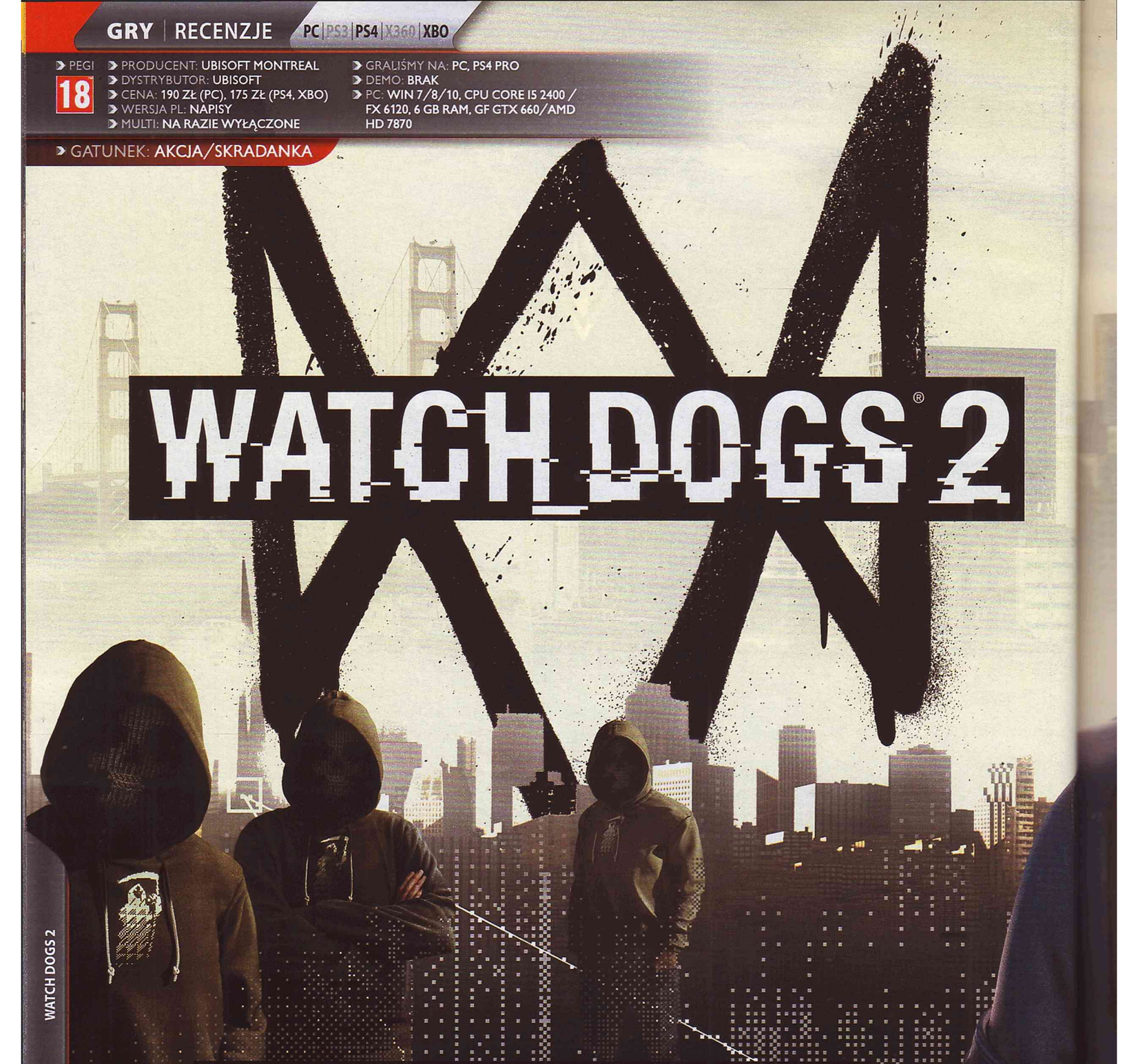
TURTLEBEACH.COM

Przeznaczone dla użytkowników powyżej 13 roku życia. © 2015 Voyetra Turtle Beach, Inc. (VTB, Inc.) Wszystkie prawa zastrzeżone. Turtle Beach, logo Palm Tree, Voyetra i Ear Force są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi VTB. Inc. AUDIO ADVANTAGE jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Tutle Brach, Inc. PlayStation jest zastrzeżonym znakiem towarowym Sony Computer Entertainment, Inc. Rzeczywisty wygląd produktu może się różnić od przedstawionego na opakowaniu.

PEGI 18

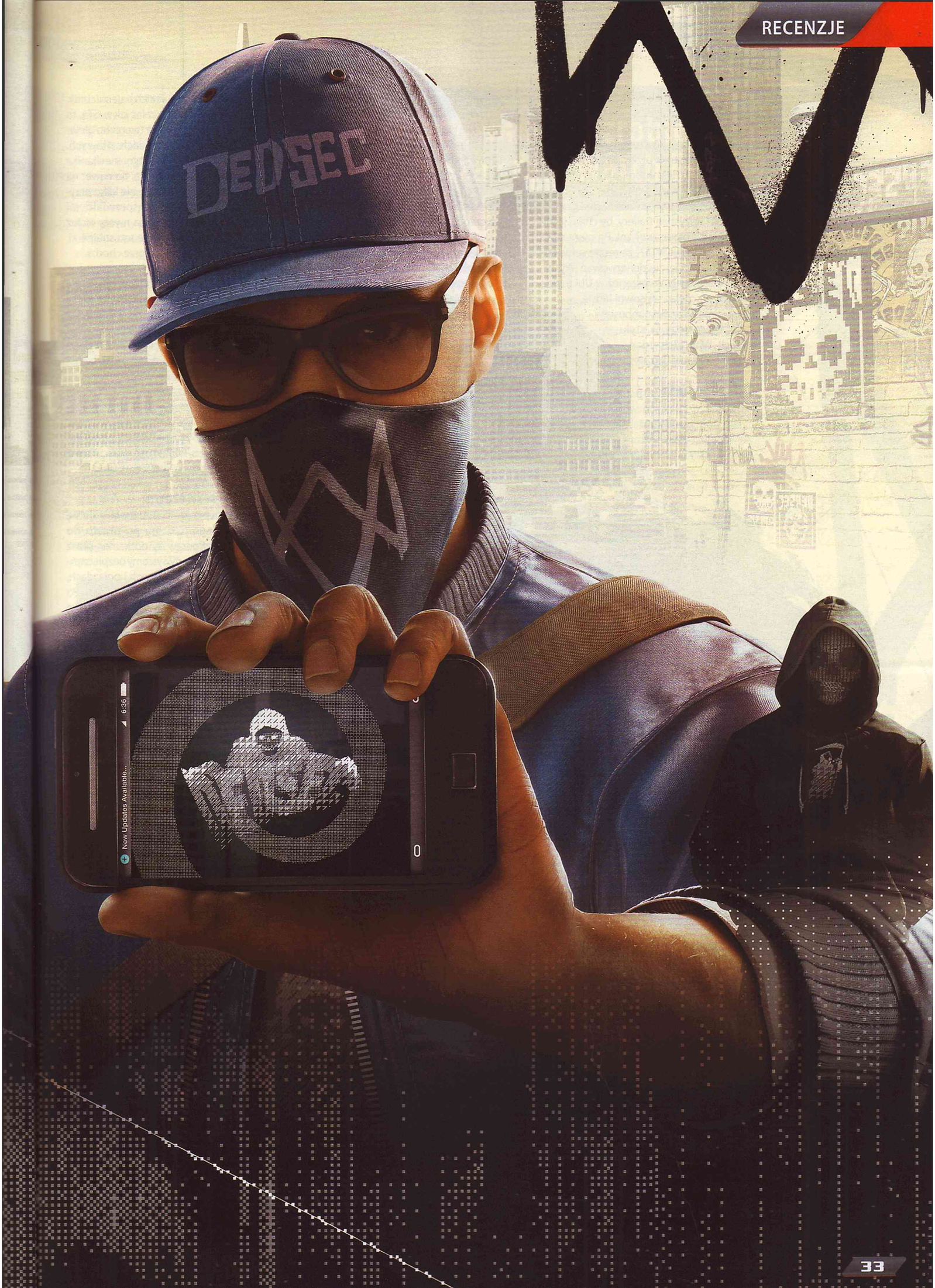
- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT
- CENA: 190 ZŁ (PC), 175 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: NA RAZIE WYŁĄCZONE
- GRALIŚMY NA: PC, PS4 PRO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I5 2400 / FX 6120, 6 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7870
- GATUNEK: AKCJA/SKRADANKA

WATCH_DOGS® 2



Zainstalował się u gimbazy: **All0r**

Pierwsze Watch Dogs to przede wszystkim fajnie rozwiązane, dające ogromne możliwości hakowanie wszystkiego, co tylko się da – z wybuchowym skutkiem. Do tego dochodziła walka z systemem, także operacyjnym, oraz mszczenie się za śmierć siostrzenicy. Narzekano za to na głównego bohatera i wietrzne Chicago. Dlatego teraz mamy gimbazę w tęczowym SF. Joł.


DEDSEC
6:36
New Updates Available...

„Jedynkę" kochałem i skończyłem, czego nie mogę powiedzieć na przykład o GTA V – bo nie było w nim ani hakowania, ani sensownie zrobionego skradania się. Na plus produkcji Ubisoftu przemawiała też kompaktowość, dzięki której skończyłem ją, zanim dopadł mnie brak czasu. Czy to znaczy, że na „dwójkę" czekałem? Tak! Czy obczajałem wszystkie trailery, by chłonąć klimat nowej miejscówy? Lol. Po pierwszym przeżyłem takie „WTF?", że resztę sobie odpuściłem, by się nie denerwować. Wyszedłem z założenia, że przecież w Ubi muszą jeszcze pracować sensowni ludzie, więc mimo wszystko gimbusiarskiej masakrozy w stylu trzech ostatnich zdań w pełnej grze nie będzie.

Od czego by tu zacząć?

Pierwsza misja, służąca za tutorial, słuszność mojego (przyznaję, dość naiwnego...) rozumowania jak najbardziej potwierdziła. Główny bohater się wprawdzie nie zmienił, nadal jest nim Retr0, ale skoro przeżyłem (a nawet polubiłem) Aidena z „jedynki", to i czarnemu ziomalowi dam radę. Poza tym tu przecież nie chodzi o bohatera, ale o to, co można w grze robić. A skoro zaczyna się od włamu do serwerowni, to czegóż więcej oczekiwać?

Zanim jednak mogłem się zająć komputerami, trzeba było przejść przez strażników. I tu pierwsze zaskoczenie: Retr0 broń ma, ale są nią jo-jo oraz pistolet-paralizator. Można wprawdzie podnieść oręż innych (a później nawet samemu go zrobić), ale już na wstępie delikatnie się nam sugeruje, że w zasadzie to lepiej nikogo nie zabijać. Nie dlatego, że wpływa to na jakieś punkty karmy czy rozrastającą się bliznę. Takich bajerów brak. Tyle że jeśli chcesz się strzelać jak w GTA, to po prostu graj w GTA, które tworzono głównie z myślą o rozwiązaniach siłowych. W Watch Dogach rządząca tym mechanika jest... może nie beznadziejna, bo nawet na padzie dawałem sobie radę i w kilku przypadkach siłowe wyjście sprawiało mi ogromną przyjemność (a na myszy to już w ogóle miód, zwłaszcza że są i snajperki, i tłumiki), ale nie o to w tej grze chodzi.

Nie wcielasz się przecież w anioła zemsty, tylko młodego, obiecującego hakera. Który na pieńku ma na razie tylko z systemem, a tak poza tym to dobry chłopak jest. I właśnie (znaczy: w samouczku) przechodzi ostatni sprawdzian, po którym dołączy do słynnej grupy DedSec, a przy okazji wyczyści sobie kartotekę w CtOS-ie. Zabijanie nijak mi do tej historii nie pasowało, więc gdy tylko się dało, używałem paralizatora, a nie shotguna. A i to dopiero, gdy już naprawdę musiałem się bronić. **Przez większość czasu naszą podstawową bronią jest komputer.**

Wjazd do serwerowni

Jak na hakera przystało, **Retr0 włamuje się do wszystkiego, co... no po prostu do wszystkiego**. Począwszy od kamer, przez komputery, smartfony, systemy bezpieczeństwa, roboty, a na maszynach i pojazdach, którymi da się zdalnie sterować, kończąc. Po drodze są jeszcze bazy danych, zarówno policyjne, jak i należące do gangsterów. A także infrastruktura miejska – w dodatku

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

W samouczku jest genialna („Play N Go" niejakiego Hudsona Mohawke'a – to na wypadek, gdybyś chciał poszukać np. na Spotify'u). Później jest różnie, w zależności od tego, do jakiego samochodu akurat wsiądziesz. Wybór jest jednak na tyle duży, że nawet miłośnicy muzyki poważnej i Chopina nie będą zawiedzeni – z tym Chopinem wcale nie żartuję. Na początku nie do wszystkich utworów ma się jednak w pokładowym radiu dostęp, ale jeśli coś słyszysz, możesz to dodać do osobistej kolekcji – a potem kilkoma naciśnięciami klawisza wybrać na wirtualnym smartfonie. Później wystarczy pacnąć w wirtualny ekran, by słuchać tego w samochodzie, choć jeśli kupisz sobie apkę (za 3 growe dolary), muza będzie ci mogła towarzyszyć przez całą grę.

Zmiana ubioru jest opcjonalna – choć pierwsze, różowe spodenki wymieniłem z własnej, nieprzymuszonej woli.

JAK DZIAŁA MULTI

Na początku działało tak, że konsole dostawały lekkiej zadyszki, choć akurat na Pro tego nie zauważyłem. Potem problemy były jednak tak duże, że multi wyłączono wszystkim, bo nie dało się grać. Patche pojawiły się przed premierą wersji pecetowej, więc jeśli chcesz robić coś poza główną fabułą, masz do wyboru zarówno hakowanie innych (na szczęście nawet jeśli zostaniesz zhakowany, niczego nie tracisz, w każdym razie poza czasem, a możesz zyskać sporo punktów doświadczenia, znaczy followerów), jak i wspólne robienie opcjonalnych misji co-opowych. Opcja trzecia to wspólne (z trzema innymi osobami) łapanie (czytaj: zdjęcie) gracza, który jest akurat poszukiwany przez policję. Każdy z tych trybów można jednak (osobno) wyłączyć w menu.

zmiana świateł czy wybuchające studzienki (granaty zresztą też) to umiejętności tak podstawowe, że nie trzeba się ich nawet uczyć. Nasz haker nie jest przecież noobem, ma je w małym palcu.

Podczas pierwszej misji używa się jednak tylko paru z powyższych opcji. Ba, w zasadzie główny problem stanowi nie hakowanie, ale... dotarcie do serwera tak, by nikt nas nie zauważył. Mechanika zawiadująca skradaniem się jest podobna jak w innych tytułach Ubisoftu. Mamy wskaźnik pojawiający się, gdy nasze działania zaczynają wzbudzać czyjąś ciekawość, da się używać osłon i przeskakiwać między nimi. Różnica w porównaniu np. do Assassinów jest taka, że wrogów oznaczamy, korzystając z kamer, na świat zaś możemy patrzeć nie tylko własnymi oczami, ale też w widoku hakerskim. Fajnie stylizowanym, choć nie wygląd jest największą jego zaletą, lecz fakt, że w ten sposób łatwiej zobaczyć zagrożenia. A także miejsca, do których trzeba dotrzeć, dane, które da się wykraść, i w ogóle wszystko, co związane z włamywaniem się.

Opanowanie tego to podstawa, by stać się duchem. Również w samouczku – jeśli tylko wszystko dobrze rozegrasz – żaden ze strażników nawet nie będzie podejrzewał, że coś jest nie tak! W każdym razie do momentu, gdy skrypty włączą alarm, choć nawet wtedy strażnicy nie będą mieli pojęcia, gdzie się znajdujesz. Oczywiście można olać skradanie się i zacząć strzelać. Ale choć życie po chwili automatycznie się odnawia, ledwie parę strzałów wystarczy, by wysłać Retr0 do krainy zielonych CRT – a jego wytrzymałości zwiększyć się nie da. Do tego strażnicy mają taki dziwny zwyczaj, że w momencie zagrożenia wzywają posiłki. Jeśli jesteś mocny w padzie lub używasz myszy, powinieneś sobie poradzić, ale czysta robota sprawiała mi zazwyczaj znacznie większą satysfakcję.

Tak powinna być zrobiona pierwsza część Watch Dogów.

Wszechmocny smartfon

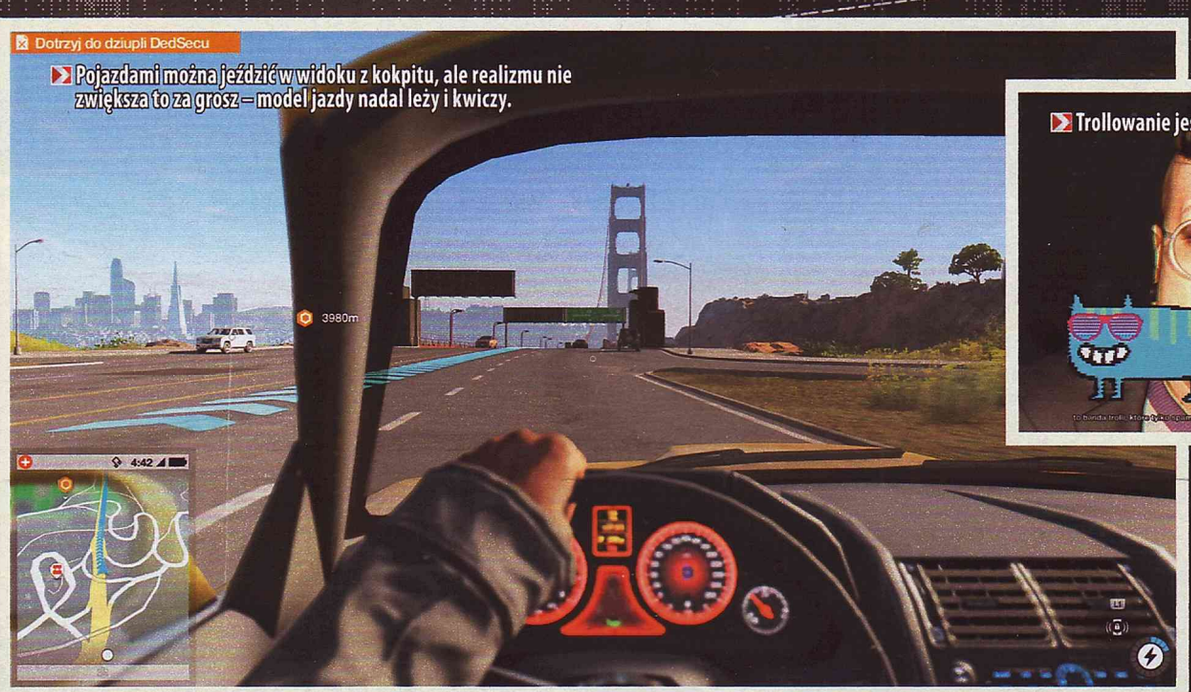
Żeby nie było – „czysta" wcale nie oznacza, że przeciwników będziesz unikał. **Choć do poważniejszej roboty Retr0 wykorzystuje laptopa, smartfon nadal jest potężną bronią**, zwłaszcza jeśli jeszcze nie zostałeś wykryty. Wystarczy pacnąć wirtualny ekran, by wybranej osobie zadzwonił telefon – niemal natychmiast zaczyna gapić się w jego ekran, zapominając na kilkanaście sekund o reszcie świata. Możesz przejść kilka kroków od niej, a i tak nie zwróci na to uwagi – filmik z kotkami jest na to za fajny!

Przy pomocy smartfona da się też uniemożliwić wezwanie wsparcia lub policji, a gdy już na unikanie walki za późno, puścić przez słuchawkę przeraźliwy pisk, który na kilka sekund wyeliminuje przeciwnika z akcji. To zazwyczaj wystarczy, by uciec, choć równie dobrze można wyciągnąć swoje jo-jo i wy- >>

Śruba jest spx. ;d Jego twarz to jedna wielka emotka. Lol xD bk

REALIZM? LOL!

Choć w Watch Dogach poruszanych jest sporo problemów, które dotyczą także naszego świata, hakowanie (o ile polega na czymś więcej niż tylko wciśnięcie klawisza) z rzeczywistością nie ma nic wspólnego. To jedynie prosta minigierka na czas. Jeżeli chcesz czegoś bardziej prawdziwego, nadal najsensowniejszy jest Uplink z 2001 roku, dostępny np. na Steamie za parę euro. A jeśli chciałbyś tytuł, w którym prócz konsoli są jeszcze drony, polecam Duskers z tego roku (za jakieś 15 euro).



Pojazdami można jeździć w widoku z kokpitu, ale realizmu nie zwiększa to za grosz – model jazdy nadal leży i kwiczy.

Trollowanie jest grube!

eliminować niemilucha na znacznie dłużej. Co ciekawe, nie ma przy tym znaczenia, czy jest to gościu zwykły, czy opancerzony i uzbrojony po zęby – na smartfony i późniejszą pacyfikację z bliska zareaguje tak samo, mimo że walka przy pomocy broni palnej lub paralizatora byłaby w tym wypadku katorgą.

Nawet męcząca gimbazowa otoczka nie obrzydziła mi gry.

Gangi San Francisco

Ale to jeszcze nie wszystko. Retr0 może się również nauczyć włamywać do baz danych: policyjnych lub prowadzonych przez gangi (najlepiej zresztą nauczyć się i tego, i tego). To dopiero jest czad! Dajmy na to taki hangar z rakietami kosmicznymi, gdzie trzeba zainstalować trojana. Z oczywistych względów ochrony jest tam całe mnóstwo i nawet wyjście z poczekalni stanowi spore wyzwanie, bo trzeba pokonać nie tylko bramkę, ale również przemknąć obok strażnika. No ale od czego jest telefon? Wystarczy sfabrykować dowody na strażnika i po kilkunastu sekundach przyjdzie po niego dwóch policjantów (lub SWAT, jeśli masz tę umiejętność już w pełni rozwiniętą). Jako praworządny obywatel będzie się oczywiście strasznie dziwił, ale koniec końców grzecznie opuści swój posterunek, dzięki czemu wystarczy już tylko wyłączyć smartfonem bramkę i jesteśmy w środku.

Przegięcie? Ale nie na każdego to zadziała. Podczas misji, w czasie której trzeba zdobyć dowody z miejscówki chronionej przez FBI, niebiescy nie pomogą. Ale gangsterzy? Jak najbardziej! Wystarczy tylko ich przekonać (pacnięciami w wirtualny ekran), że dany oficer jest szpiclem, i już będzie miał (za kilkanaście sekund) czyścicieli na karku. Na FBI za wiele wprawdzie nie poradzą, bo nawet w wersji „pełen wypas" będzie ich tylko dwóch, a fedów kilka razy więcej (i to dobrze uzbrojonych!), ale spowodowane walką zamieszanie pozwala na wykonanie zadania. Przez drona.

Drony moje kochane

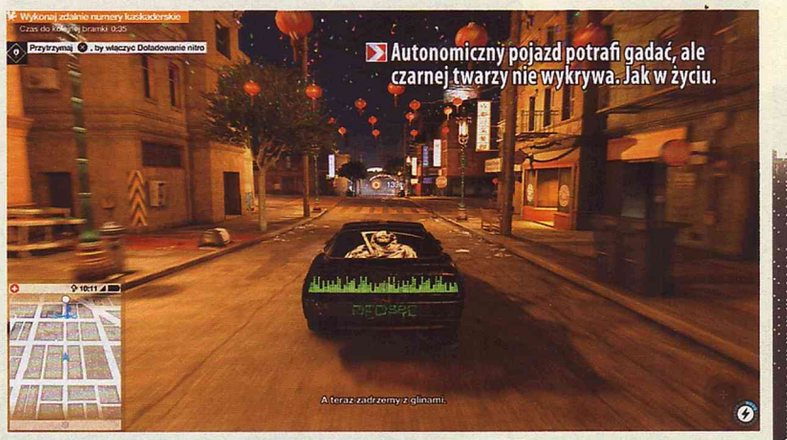
W grze są dostępne dwa: jeżdżąco-skaczący oraz latający. Tego pierwszego dostajesz niemal na samym początku, drugiego musisz sobie kupić. Co warto uczynić jak najszybciej, bo są nieocenione! Latający ma wprawdzie mniejszą funkcjonalność, bo nie może się do niczego fizycznie podłączyć, ale w roli zwiadowcy i zdalnego hakera sprawdza się idealnie. A już kombo z powietrznym zwiadem i fabrykowaniem dowodów to mistrzostwo świata – wiele zadań (zwłaszcza pobocznych) pozwala ukończyć bez potrzeby własnonożnego wchodzenia na teren akcji!

Oczywiście gdy trzeba coś zabrać, kwadrokopter się nie sprawdzi – i do akcji musi ruszyć skoczek. Sterowanie nim wymaga nieco większej wprawy, do tego wrogowie łatwiej go zauważają (chyba że będziesz im dzwonił telefonami, co można robić tak, jakbyś sam był w miejscu drona), ale za to zmieści się do szybów wentylacyjnych. A gdy trzeba, nie tylko podniesie torbę, ale również podłączy się do niemal każdego serwera. Ba, jeśli wbudujesz mu głośnik, będzie w razie potrzeby rzucał obelgami, odwracając uwagę strażników. Oczywiście by miało to sens, przydałoby się także zain-

PC VS. PS4 VS. PS4 PRO VS. XBO

Na konsolach gra najlepiej prezentuje się na PS4 Pro podłączonym do monitora 4K: wyższa rozdzielczość (choć nie jest to natywne 4K!) sprawia, że z krawędzi znikają dziwne ząbki, które widać na pozostałych konsolach, jeśli masz lupę. Efekty specjalne czy jakość cieni są jednak identyczne, choć na PS4 grafika renderowana jest w 1080p, a na XBO w 900p. Ale znowu – różnicę widać, jeśli postawisz obok siebie dwa monitory, bo w graniu nieco niższa rozdzielczość zupełnie nie przeszkadza. Problem z Pro jest jednak taki, że w gorących momentach to właśnie na tej konsoli najbardziej lecą fps-y – choć ani razu nie miałem poczucia, że mi to przeszkadza.

A pecety? Jeśli masz mocną kartę graficzną i zainstalujesz sobie darmowe DLC z teksturami 4K, naprawdę jest na co popatrzeć. Zwłaszcza gdy pogoda się zepsuje i nad zatoką pojawia się mgła. Do tego mamy także fajniejsze cienie i lepsze wygładzanie, a wszystko to przy całkiem znośnych wymaganiach sprzętowych. Przy okazji poprawiono również największą przypadłość „jedynki" i nawet podczas szybkiej jazdy nie pojawiają się problemy z płynnością. Choć... największą zaletą jest i tak mysz.



westować w większą prędkość poruszania się oraz mocniejszą sprężynę, by wyżej skakał, ale nawet jeśli nie uda ci się uciec i stracisz drona, nie jest to zbyt dokuczliwe. Wystarczy poczekać kilkanaście sekund, a Retr0 „wyczaruje" sobie nowego. Co ważne, nawet zniszczenie drona nie prowokuje nikogo do wzywania posiłków.

Żeby jednak nie było zbyt pięknie, drony mają ograniczony zasięg, ale czasami musisz na zastrzeżony teren wejść. Jeszcze gorzej, jeśli do jakiegoś serwera będziesz się musiał włamać osobiście – a ten stać sobie będzie np. w siedzibie FBI. Albo gdy będziesz wydobywał więźnia z Alcatraz. Sytuacja nie jest jednak wcale beznadziejna, bo przecież nic nie stoi na przeszkodzie, by najpierw oczyścić sobie teren np. rażącymi prądem skrzynkami elektrycznymi czy wybuchającymi przyłączami gazowymi, a potem, gdy już nie będzie nikogo, kto mógłby w tym przeszkodzić, po prostu pójść do celu. Np. po dachu, uprzednio przejąwszy kontrolę nad dźwigiem czy innym podnośnikiem. A skoro już o wysokościach mowa – to pierwsza od dawna gra Ubisoftu, w której nie trzeba się nigdzie wspinać ani niczego przejmować, by pchnąć fabułę do przodu. Super!

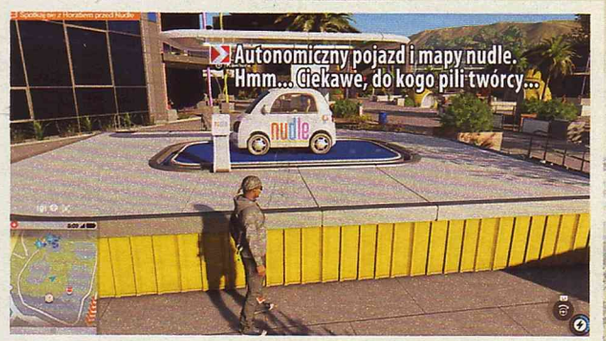
Tylko ta gimbaza...

Niestety, **od czasu do czasu trzeba się wdawać w interakcję, a wtedy wychodzi cała gimbazowość „dwójki"**. Co gorsza, jej ofensywa zaczyna się już po ukończeniu samouczka! Mogę jeszcze przeboleć fakt, że **zamiast punktów doświadczenia zdobywa się followersów**, bo w praktyce różnica sprowadza się tylko do nazwy. Ale wiele filmików i konwersacji najchętniej całkiem bym pominął, tak bardzo są zryte! Kurczę, Aiden może i nie był idealny, ale bez mrugnięcia okiem wybrałbym jego, a nie Retr0 i tę całą bandę hipsterów (żeby nie było – sami tak o sobie mówią)! Sytuacja poprawia się wprawdzie po pierwszym dużym zatargu z gangami, ale i tak **nowi bohaterowie to dla mnie najgorszy składnik drugich Watch Dogów**! Nawet jeżdżenie pojazdami jest już lepsze, choć nadal ma niewiele wspólnego z rzeczywistością (i nie chodzi tylko o prowadzenie – wciąż wiele pojazdów ma tak ze 20 biegów, które co pewien czas zmienia na wyższy, by... no nie wiem, po co, bo brzmi to po prostu głupio i tyle).

Jednak samo **hakowanie i skradanie się jest w nowych Watch Dogach tak dobre, że nawet cała ta gimbazjalna otoczka nie zniechęciła mnie** przed rozpoczęciem przygody w wirtualnym San Francisco po raz drugi – tym razem już na pececie. I ani przez chwilę tego nie żałowałem! [CDA]

RETRO I MEMY

Spora zmiana w porównaniu do „jedynki" to wrzucenie masy elementów kojarzących się z szeroko pojętym retro. Mamy ASCII arty, plansze w czerni i bieli, latające animowane gify (jak na grę od lat 18 przystało, nie zawsze grzeczne). Ma to swój urok, choć szybki montaż nie każdemu musi przypaść do gustu.



KASA, RETRO, KASA!

Zaczynasz niemal goły (nie licząc spodenek i koszulki), ale gotówka ma znaczenie drugorzędne, o ile kupiłeś już sobie drugiego, latającego drona. Od tego momentu dolary wydawać będziesz tylko na całkowicie opcjonalne bajery, jak lepsze guny (jeśli grasz jako haker, są zbędne – bo nawet gdy będziesz dobrego karabinu potrzebował, to podniesiesz leżący obok nieprzytomnego strażnika), ubrania czy pimpowanie samochodów. Dlatego też ładowanie punktów w umiejętność pozwalającą widzieć bogatych przechodniów (od których dwoma pacnięciami klawiszy „pożyczasz" mniej więcej 500 $) jest średnio sensowne – chyba że już naprawdę nie masz co z nimi robić. Znacznie bardziej opłacalne jest szukanie toreb z kasą. Choć szukanie to trochę za dużo powiedziane, bo zostają automatycznie zaznaczone na mapie, gdy przejedziesz w pobliżu. Jedna to ponad 10 000 $, a ich zdobycie (trzeba rzecz jasna wykiwać lub wyeliminować właścicieli – w większości gangi) trwa znacznie krócej niż hakowanie dziesiątek przechodniów, jest też przyjemniejsze i mniej wątpliwe moralnie.

WD 2 A RZECZYWISTOŚĆ

Mamy San Francisco z przyległościami i wyspą Alcatraz, mapy, autobusy i autonomiczny samochód Nudle'a, rozwożenie pasażerów wg wskazań aplikacji Driver SF, rozróbę w siedzibie sekty New Dawn i reżysera wyglądającego jak Tom Cruise, dodawanie nowych utworów w aplikacji SoundSneak, robienie selfików dla lajków w ScoutX-ie, kupowanie aplikacji, drukarkę 3D (przegiętą) i drony (całkiem jak prawdziwe). Szkoda tylko, że nie da się hakować tramwajów, co niedawno zrobiono w prawdziwym SF.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

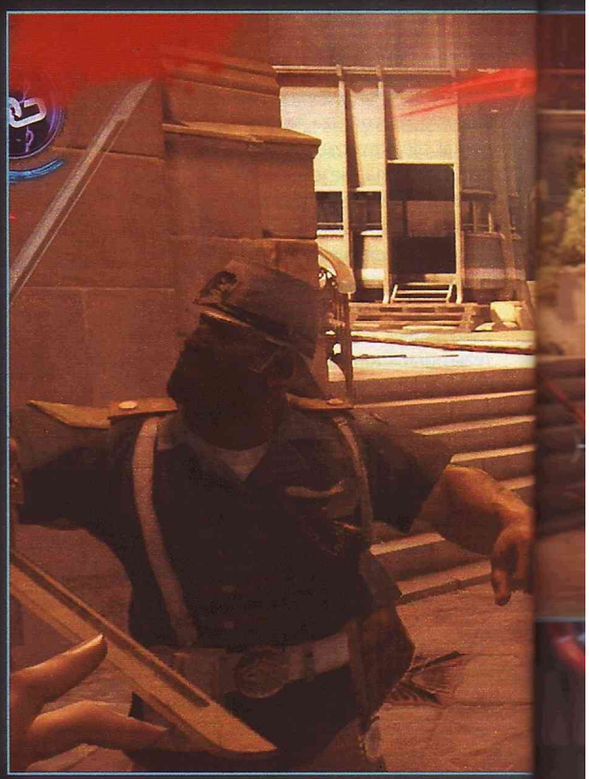
- + świat
- + bardzo dobrze rozwiązane skradanie
- + sporo nowych możliwości
- + dużo misji pobocznych
- + zintegrowane z singlem multi...
- − ...z którego można zrezygnować
- − gimbaza
- − model jazdy

PEGI 18

- PRODUCENT: ARKANE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 150 ZŁ (PC), 205 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK

- GRAliśMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7, CPU CORE I5-2400/AMD FX-8320, 8 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7970

- GATUNEK: AKCJA/SKRADANKA



DISHONORED 2

Kopiował i wklejał: **Papkin**

„Straż! Straż! Znowu ktoś potajemnie wykradł wszystkie jaja kurom, obmacał gęsi i poderżnął gardło warchlakowi. Wygląda na to, że ponownie nawiedził nas ten podstępny el assassino. Corvo Jego Mość!".

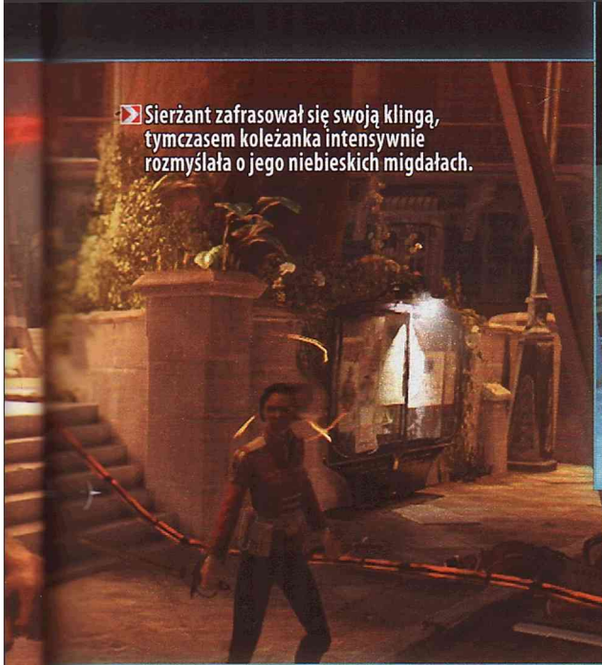
Zaraz, zaraz, czy tymi właśnie linijkami Hut nie rozpoczynał (w CDA 12/2012) recenzji pierwszego Dishonored? Uczucie déjà vu jest jak najbardziej na miejscu, bo też obszerne fragmenty z tekstu kolegi mógłbym na okoliczność opisu sequela przekleić. **Dishonored 2, choć gameplayowo ciekawszy, nie otrząsnął się bowiem z mankamentów poprzednika.**

To był zamach (stanu)!

Arkane Studios, nieodrodni twórcy Arx Fatalis i Dark Messiah of Might & Magic, znów zwierają szyki i znów do natarcia prowadzi ich Harvey Smith, projektant dwóch pierwszych Deus Eksów. Ów przed premierą zachwalał tytuł słowami: „to duża, kompletnie oryginalna gra – nowy świat i nowa historia, wypełniona nowymi rozwiązaniami gameplayowymi". Nie ujmując Smithowi zasług, trudno zgodzić się z nadużywaniem przez niego przymiotnika „nowa". To wciąż przystrojony w steampunkowe łaszki Thief, który z instrumentów zaprezentowanych przed czterema laty robi po prostu nieco lepszy użytek.

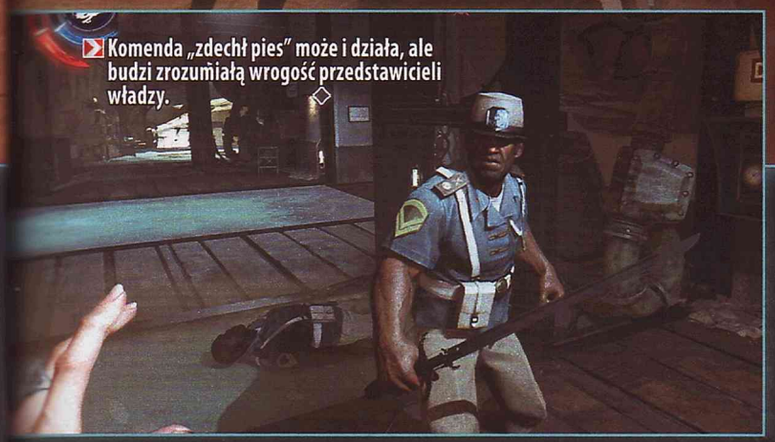
Ale po kolei. Corvo, zamaskowany mściciel, zemścił się. Od udanego zamachu na cesarzową upłynęło 19 wiosen, uratowana przez nas Emily, córka władczyni, z którą w prologu „jedynki" bawiliśmy się w chowanego, dojrzała intelektualnie, płciowo i gameplayowo. Tyle że monarsze obowiązki wypełnia z wyraźnym zniechęceniem, a PR-u rodziny królewskiej nie poprawia także Zmora Korony, zabójca biorący na celownik politycznych oponentów rodu Kaldwinów. Od ciężaru korony dość szybko uwalniają Emilkę pewien zdradziecki diuk i przekupny kapitan straży, którzy wynoszą na tron Delilah, rzekomą siostrę zmarłej cesarzowej. Zgodnie z Pierwszą Zasadą Tworzenia Modeli Postaci Do Gier Wideo („postać moralnie zła musi być zepsuta już na pierwszy rzut oka") łotrzyca dysponuje fizjonomią wiedźmy z disneyowskich animacji. Gdyby zresztą ktoś żywił wątpliwości, czy aby na pewno mamy do czynienia z osóbką, którą inkwizytorzy Świętego Oficjum chętnie wzięliby na spytki i wyrywanie paznokci, głos odgrywającej ją Erin Cottrell cyfrowo zniekształcono. Chwilę po tym, jak uzurpatorka wkracza w asyście mechanicznych żołnierzy do sali tronowej, jej magia zamienia w kamień...

...no właśnie, kogo? W tym miejscu Dishonored 2 dopuszcza do głosu gracza, bo petryfikacji może ulec zarówno Corvo, jak i Emily. Mniej skamieniała połówka duetu wyrusza następnie w podróż do Karnaki,



Sierżant zafrasował się swoją klingą, tymczasem koleżanka intensywnie rozmyślała o jego niebieskich migdałach.

Podczas koncertu Miley Cyrus doszło do skandalu! Wokalistka nie pokazała biustu.



Komenda „zdechł pies" może i działa, ale budzi zrozumiałą wrogość przedstawicieli władzy.

Zhańbieni pecetowcy

Konsolowa premiera przebiegła (z grubsza) bez problemów, ale pecetowcy tyle szczęścia nie mieli. Na krótko po debiucie tytułu użytkownicy Steama i Metakrytyka podnieśli zasadne larum: Dishonored 2 cierpiał bowiem przez kiepską optymalizację (niektórzy z graczy nie mogli go nawet uruchomić! I to mimo konfiguracji wyższych niż minimalne) oraz problemy z czułością myszy.

Raptem dzień po oficjalnej premierze twórcy wydali oświadczenie, w którym zapewnili nas o „monitorowaniu pecetowych forów i kanałów społecznościowych" oraz o „aktywnej pracy nad aktualizacją". Tydzień później odpowiedziano na nasze obawy, publikując (w wersji beta) łatkę oznaczoną numerkiem 1.1, która poprawiała działanie na niektórych kartach Nvidii i procesorach AMD. Kolejny patch (1.2) skorygował wykrywanie domyślnych ustawień graficznych, usprawnił obsługę myszą i klawiaturą oraz podniósł nieco liczbę klatek na sekundę. W chwili wysyłki pisma do druku rzeczywiście było lepiej, choć na redakcyjnej konfiguracji (Windows 7, Intel Core i5-4670K 3,4 GHz, AMD Radeon R9 280X, 16 GB RAM) wciąż zdarzały się brzydkie spadki płynności (zwłaszcza na otwartych przestrzeniach).

gdzie przez kilkanaście godzin hasa po żyrandolach, kryje się pod stołami i zachachmęca wszystko, co się błyszczy i świeci (wszak opuszczamy pałacyk, nie cierpiąc na nadmiar gotówki). Decyzja skutkuje nie tylko zmienioną narracją, ale też metamorfozą rozgrywki. Choć oboje potencjalni protagoniści dysponują – w pewnej mierze – symetrycznymi zdolnościami, styl gry obojgiem różni się znacznie. I szkoda, że tytuł nie przedstawia nam umiejętności podopiecznych zawczasu, skazując na domysły tych graczy, którzy radośnie zlekceważyli materiały promocyjne.

no się na jego poszerzenie. Stąd, zamiast ściskać sobie dłoń ze starym kumplem, ciekawiej postawić na Emily, która może naznaczać oponentów więzią, dzięki której czynność podjęta wobec jednego z nich rzutuje na wszystkich pozostałych. Wystarczy powiązać czworo strażników, wystrzelić w jednego usypiającym bełtem, a na kamiennej posadzce składa głowiny cała czwórka. Autorskie jest również Mroczne Bliźnię, przyzywany na pole walki klon, z którym da się w sytuacjach kryzysowych zamienić miejscami. Pewna część mocy cesarzowej stanowi odpowiedź na zdolności tatusia: spacer cienia to blink, tyle że podczas błyskawicznej zmiany lokali-

To folwark, który urządzamy podług własnego widzimisię.

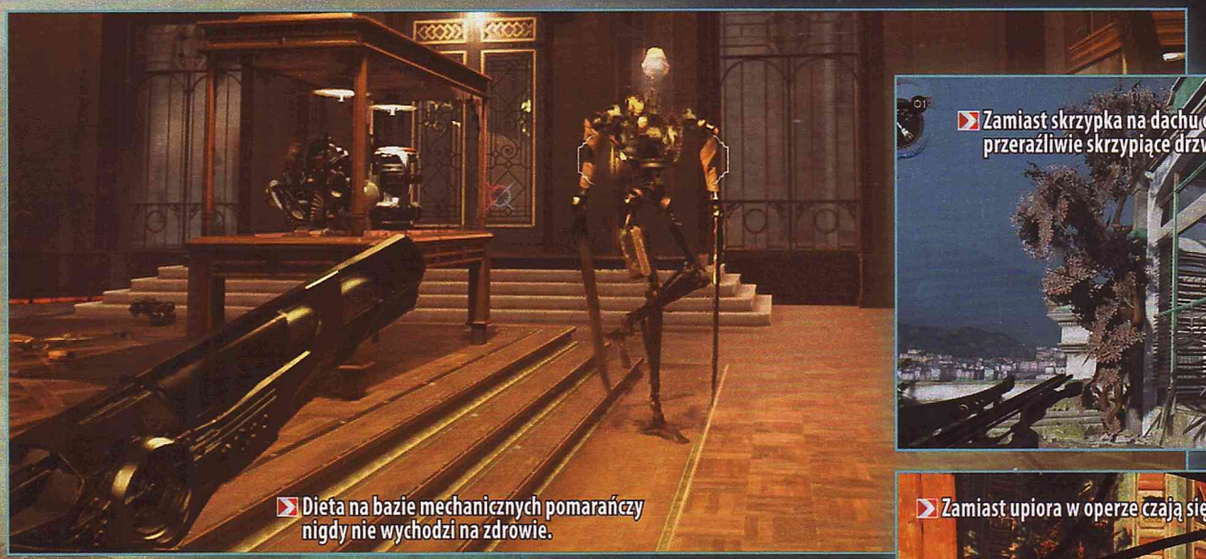
Niedaleko pada jabłko

Zarówno ojciec, jak i córka mogą wykorzystać mroczny wzrok, odpowiednik batmańskiego trybu detektywa ukazujący nam strażników nawet przez ściany, oraz rozpad pośmiertny, czyli sposób na błyskawiczne przerobienie zwłok na kompost. Corvo niespecjalnie się przez dwie dekady rozwinął. Nasz Królewski Protektor raz jeszcze miga (czyt. stosuje krótkodystansowy teleport), przyzywa żarłoczne stadko szczurów, zakrzywia czas oraz opętuje myszy i ludzi. To zestaw wystarczający, acz trochę mierzi, że w stosunku do „jedynki" nie zdecydowa-

zacji jesteśmy dla strażników widoczni. Podczas gdy rodziciel opuszcza pole walki jako szczur, córa przyjmuje cienistą formę (która bonusowo pozwala znokautować jakiegoś upierdliwego strażnika, co to uporczywie nie chce obrócić się do nas plecami).

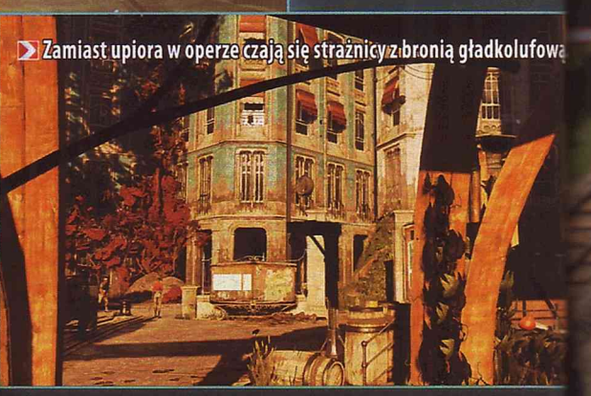
Dishonored 2 nie pozwala nam wybrać opcji dialogowych, a wpływ na fabułę mamy taki, że – zależnie od letalności naszych działań – zakończenie może być mroczne lub niemroczne. Mimo to **Arkane raz jeszcze uwodzi nieliniowością rozgrywki.** Zhańbiony Dwa to dla graczy folwark, który organizujemy podług własnego widzimisię. Owszem, zadanie jest zazwyczaj czytelne: dostań się do budynku, wyeliminuj cel. Ale zaliczyć ten prosty odcinek możemy na dziesiątki, jeśli nie setki sposobów! Chcesz czyścić korytarze z pomocą naręcza granatów i aplikować strażnikom dietę na bazie ołowiu, nucąc pod nosem starotestamentowe ustępy o „aniele śmierci"? W to mi graj! Albo graj subtelniej – śledź trasy wartowników, zastawiaj na nich ogłuszające pułapki i usypiaj specjalnymi bełtami, po czym ukrywaj śpiochów w kontenerach.

Cele można zarówno „eliminować" metodą kula-łeb, jak i obezwładniać, więzić czy pozbawiać specjalnych zdolności. (Choć ten drugi sposób wymaga przepędzania dodatkowych kwadransów na rozwiązywaniu zagadek czy poszukiwaniach przydatnych w intrydze bibelotów). Da się przez Dishonored 2 gnać, mając w głębokim poważaniu walające się po stołach papierzyska, rozwijające charakterystyki postaci audiografy, przedmioty do rozkradzenia czy Runy i Amulety, raz jeszcze potęgujące moc zdolności. Można zlekceważyć wcale niegłupie zagadki (odgadywanie kombinacji do sejfów miewa posmak klasycznych przygodówek) i gęstą plwociną potraktować (szczątkowy, owszem) crafting. Albo metodycznie czyścić każde z pomieszczeń ze strażników i znajdziek. Ba, da się nawet zrezygnować z opiewanych w zwiastunach supermocy, pokazując darującemu je Odmieńcowi środkowy palec i skazując się na korzystanie li tylko z butelek



Dieta na bazie mechanicznych pomarańczy nigdy nie wychodzi na zdrowie.

Zamiast skrzypka na dachu czają się przeraźliwie skrzypiące drzwi.



Zamiast upiora w operze czają się strażnicy z bronią gładkolufową

czy szklanek, idealnych do rzucenia w kąt i odwrócenia uwagi wroga. **Dishonored 2 wyznacza ci pewne szczupłe ramy, ale ich wypełnienie zależy wyłącznie od ciebie.** Lokacje są zaś skonstruowane na tyle zmyślnie, że można do nich bez znużenia podchodzić i po kilka razy, wyszukując alternatywne ścieżki i wejścia.

Baśnie

Karnaka, choć poprawna, cierpi przez brak Viktora Antonowa, z którego płócien wyszło (m.in.) genialne City 17 z Half-Life'a 2. Miasto, stanowiące azyl dla arystokracji świata Dishonored, chce nas skusić bardziej bliskowschodnią architekturą i przepychem wnętrz, ale poza kilkoma naprawdę udanymi miejscówkami nie ma tu prawdziwie autorskiego pierwiastka. Wyróżnić należałoby składającą się z kilku różnych „planów" Mechaniczną Rezydencję. Po posiadłości rozsiane są dźwignie, dzięki którym możemy podmieniać pokoje i korytarze na ich alternatywne wersje, częstokroć dając susa za kulisy. Z czysto technicznego punktu widzenia Dishonored wypiękniał. Autorski (acz bazujący na piątej inkarnacji id Tech) Void Engine zapewnił ładniejszy model oświetlenia i wsparcie dla dodatkowych postprocesów. Szkoda natomiast, że start na pecetach był problematyczny (patrz: ramka) i że immersję nieco niweluje recykling raptem kilku modeli cywilów i przeciwników.

Z rytmu wybija nie tylko „bliźniaczość" enpeców, ale i momenty, w których Dishonored przypomina, że... jest jedynie grą wideo. Karnaka okazuje się mieć chlubne, epistolarne tradycje, stąd szczegóły swego życia spisują na papierze nawet gosposie. Kandydatów do straży werbuje się chyba w Tworkach, toteż zdarzają się wśród rekrutów osobniki, które potrafią – ja wiem – przez dwie godziny wpatrywać się nieruchomo w plakat. Każdy jeden stróż miewa tendencje do mówienia do siebie. Szkoda, że kiedy kulimy się pod stołem i nasłuchujemy stukotu obcasów, do naszych uszu dociera bądź donośne gwizdanie, bądź coś w stylu: „Cóż za wspaniały dzień na obchód! Teraz chyba pójdę do tej sali na końcu korytarza... już prawie wchodzę! Jestem! Przechodzę na drugą stronę pokoju!". Wyłączywszy jednak gadatliwość, **przeciwnikom trudno zarzucić niedobory AI**, ba – wypada ich na tym polu pochwalić! Niech no tylko mignie im kawałek szaty Emily czy Corvo, już zmieniają trasę patrolu, częstokroć prosząc kolegów o wsparcie. Odkrywszy naszą obecność (w czym pomocni bywają cywile, bez wyjątku straszne skarżypyty) – atakują zarówno od frontu, jak i z flanki. Na późniejszym etapie zabawy do patroli włączają się też wiedźmy (dysponujące podobnymi mocami co my) oraz mechaniczni wojownicy przypominający droidy ze starwarsowego „Mrocznego Widma".

A choć to godni przeciwnicy, bodaj największą zaletą Dishonored 2 jest fakt, że gra pozwala nam poczuć na poły boską potęgę i bardzo szybko stać się panem sytuacji. Po pierwszym z dziewięciu rozdziałów, w którym nie możemy używać specjalnych zdolności, Emily i Corvo zmieniają się ze zwierzyny w rasowych łowców. Klon Emily odwraca uwagę strażników. Oryginał dostaje się na poddasze, skąd łączy wrogów w domino, kładąc całą grupę jedną tylko usypiającą strzałką. Do sali wbiegają posiłki, błyskawicznie obezwładnione przez rozstawione sidła. Kolejną falę hipnotyzujemy, spokojnie meldując się za ich plecami z naładowanym pistoletem u boku. Jak rzadko która konkurentka Dishonored 2 wie, jak być grą po prostu przyjemną.

Nauczycielka życia?

Historia, jako i w „jedynce", została napisana co najwyżej poprawnie. Demoniczna antagonistka nabiera jakiegokolwiek człowieczeństwa gdzieś w połowie, kiedy to okazuje się, że kieruje nią niezwykle ograna motywacja. Kilka epizodów zalicza Odmieniec, tajemniczy mieszkaniec równoległego świata Pustki, którego tajemnicy rozgryźć się jednak nie chce, bo też osobnik ten ma tendencje do bardzo banalnych wtrętów. Postacie buduje raczej dobre aktorstwo, zapewnione przez gwiazdy ekranu pokroju Vincenta D'Onofrio czy Rosario Dawson (Corvo tym razem także daje głos – w dodatku chropowaty, bo należący do znanego z roli Garretta z Thiefów Stephena Russella). Bohaterów zarysowano na tyle szczątkowo, że ich biografie nijak gracza nie interesują, mocno dyskusyjna jest także ich „ewolucja" (pani kapitan zaczyna nam ufać i na pewnym etapie zdradza wstydliwy fakt ze swej przeszłości. Ale to „zaufanie" nie wynika z żadnego konkretnego powodu...). Świat przedstawiony nie ma właściwie żadnych właściwości. To kolejna „przybrudzona", brutalna rzeczywistość i kolejna powiastka o zemście.

Dishonored 2 jest tytułem powstałym po to, byśmy czuli się dobrze, dającym sporo swobody w wyznaczaniu sobie wyzwań i stale utrzymującym w graczu wysoki poziom adrenaliny. Tworząc kontynuację, nie podkopano fundamentów oryginału. Z drugiej jednak strony – chciałoby się, by developerzy podeszli do niej z większą śmiałością. CDA

Dishonored 2 powstało, by gracz czuł się dobrze.

DISHONORED 2

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 8

- dwie odmienne postacie
- dziesiątki sposobów na realizację celów
- nowe moce, nowi przeciwnicy
- mechaniczna Rezydencja to tzw. instant classic
- poprawione AI

- fabuła to wciąż jedynie pretekst, nie ważna składowa rozgrywki
- wizualnie mniej wysmakowana niż poprzedniczka
- bugi i glitche
- problematyczna premiera wersji pecetowej

3

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: URBAN GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 140 ZŁ (32 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: EKONOMICZNA

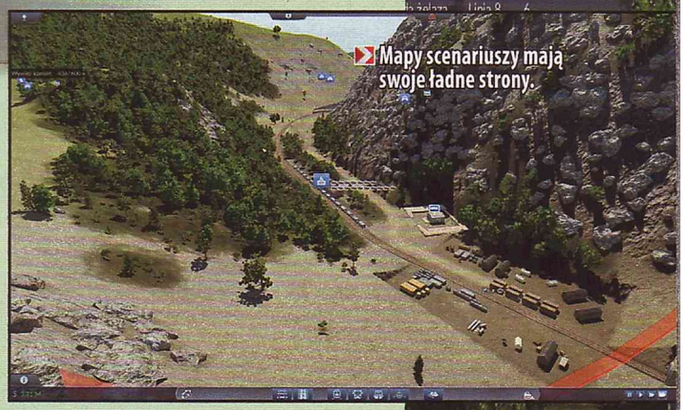
TRANSPORT FEVER

Nie bryka bryczką: **enki**

W przedziwnym przypadku rozdwojenia jaźni Urban Games chce, byśmy przypomnieli sobie o tym, co było kiedyś, i jednocześnie wymazali to wszystko z pamięci.

Tym czymś, co było kiedyś, jest Transport Tycoon. Ekstremalnie grywalna, prosta, uzależniająca gra ekonomiczna autora RollerCoaster Tycoona, Chrisa Sawyera. Transport Fever to w wielu aspektach hołd dla tamtego dzieła, dający graczowi możliwość budowania linii samochodowych, kolejowych, lotniczych i żeglugowych pomiędzy miastami i przedsiębiorstwami na dużych, proceduralnie generowanych mapach. Mechanika opiera się na bardzo zbliżonych zasadach – **budujemy drogi i tory kolejowe, kupujemy pojazdy, ustalamy im trasy i reszta dzieje się sama**. Pasażerów transportujemy między dzielnicami miast, a surowce, półprodukty i produkty przewozimy z lasów i kopalni do fabryk, za każdy udany kurs inkasując tłuste dolary. Silnik gry pozwala manipulować wysokością terenu, „wgryzać się" w pagórki, tworzyć tunele i mosty, a gdy pod dziesięciowagonowy skład z węglem podepniemy ciuchcię chucherko, ledwo będzie w stanie ruszyć z miejsca. Dla tych, którzy potrzebują wskazówek lub określonych celów, developerzy przygotowali **dwie kampanie po siedem długich misji** dających raczej umiarkowane pole do własnej inwencji. I tylko trzeba przecierpieć wczesne lata (od 1850 r.) i dotrwać do bliższych nam czasów, by furmanki przestały się wreszcie ślamazarzyć po mapie.

I wszystko byłoby całkiem do rzeczy, gdyby nie to, o czym – jako fan tego typu produkcji – zapomnieć nie mogę. Po pierwsze dwa lata temu twórcy wypuścili Train Fever – grę bliźniaczo podobną, uboższą od nowej produkcji o kampanię, a także statki i samoloty (patrz: CDA 12/2014). Gra się w nią tak samo, jeśli nie liczyć fatalnego interfejsu, który dopiero przy Transport Fever zyskał odpowiednią funkcjonalność. Po drugie w obu powyższych grach **nie uświadczysz tego, co 22-letniego Transport Tycoona czyniło tak wciągającym, czyli konkurencji AI**. W „Feverach" kisimy się na mapie sami, powoli dając nudzie wysysać z siebie duszę i chęci do dalszej gry. Nie ma z kim się ścigać, nie ma na kogo złorzeczyć, nie ma komu – w ekstremalnych przypadkach – rozjeżdżać tanią lokomotywą całych konwojów ciężarówek. Bez tego trudno się w grze zapomnieć. |CDA|



OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 6

+ cztery rodzaje linii transportowych
+ duże mapy

– nieprzejrzysty system budowania w terenie 3D
– brak konkurencji i multi

12

- PLATFORMY: PS4, PSV
- PRODUCENT: SQUARE ENIX/TOSE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: OK. 200 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: JRPG

WORLD OF FINAL FANTASY

Przewijał z nostalgią klasyczną taśmę: **Cross**

Jest wielu fanów klasycznych części Final Fantasy, którzy byliby w stanie oddać życie za te gry, ale nie potrafiliby do nich wrócić bez przycisku fast-forward. Square Enix przy każdej produkcji odwołującej się do „starych, dobrych lat" musi więc wymyślić, co zrobić z tym fantem. Przy tej również.

Twórcy World of Final Fantasy – fanserwisowej produkcji, która pod przesłodzoną grafiką kryje turowe walki i historię opartą na jednoczeniu światów z różnych Fajnali – też dają nam możliwość przewijania ciągnących się momentów. Ktoś słusznie zauważy, że wprowadzenie tej opcji jest cichą kapitulacją wobec zarzutów wysuwanych względem klasycznych jRPG-ów. WoFF ma to jednak w nosie. **Jego misją jest zabrać fanów na nostalgiczną wycieczkę**, a nie wywracać konwencję do góry nogami.

Ma to oczywiście wady i zalety. Niepotrzebnie zawiły i bazujący na koszmarnie ograny motywie amnezji główny wątek, projekty postaci à la „zostało mi w szufladzie po ostatnim Kingdom Hearts", niekończące się dialogi oraz eksploracja przeplatana co kilkanaście sekund losowymi walkami odstraszą każdego, kto nie jest już konwertytą. Dawni wielbiciele Fajnala, którzy pomyśleli: „ja już za stary jestem na ten szajs", nie powinni jednak jeszcze przewracać strony. Pokémonowe budowanie drużyny z łapanych stworków (od Chocobo po Tonberry'ego). Rozwój postaci z odblokowywaniem pól na tablicach w stylu FFX czy FFXII. Nowe mechanizmy (tzw. stacking łączy kilka jednostek w drużynę, która przypłaca wzmocnioną obronę piętami achillesowymi). Żwawe tempo zwiedzania dobrze zaprojektowanych lochów. Minigry... Autorzy takiego koktajlu rozróżniają, co w starych jRPG-ach sprawowało się dobrze, a co nie.

Nadal jest to schemat, który opanuje nawet dziecko. Nie doceni za to bezbłędnej muzyki Masashiego Hamauzu (mistrz od FFXIII w szczytowej formie) i wdzięcznych rekonstrukcji kultowych scen z „pacynkowymi" herosami. Super Nova Sephirotha, rytuał Yuny czy śmiech Tidusa zyskują nowy, lukrowany smak. A że **czasem tłumacze nie radzą sobie z lokalizowaniem japońskiego humoru**, tradycyjnie bazującego na duecie bohaterów zapalczywy idiota/przemądrzały puenciarz? To klasyczne jRPG – po coś ma ten przycisk fast-forward. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 9

+ lukrowana składanka The Best of Final Fantasy
+ cudowna ścieżka dźwiękowa

– wszystkie bolączki klasycznych części serii (i jRPG jako takiego)
– bardzo nierówny humor

PEGI 18

- PRODUCENT: TRIPWIRE INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: OK. 120 ZŁ (27 €, PC), 169 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 12 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU CORE 2 DUO E8200/ PHENOM II X2 545, 4 GB RAM, GF GTS 250/AMD HD 4830
- GATUNEK: FPS

KILLING FLOOR 2

Kosi równo z ziemią: **enki**

Robiąc Killing Floory – najpierw mod do Unreal Tournamenta, potem pełnoprawną grę, a teraz jej sequel – Alex Quick i Tripwire postawili sobie jeden cel: wycisnąć, ile się da z kooperacyjnego trybu obrony przed hordą.

Niby horror, niby strzelanka, a w wirtualnym Paryżu relatywna sielanka.

Raz na kilka widowiskowych akcji czas zwalnia, a ty... i tak właśnie przeładowujesz.

Zamknąwszy się w ścisłych ramach gatunku, developerzy zmuszeni byli do wytężonej pracy koncepcyjnej, aby uczynić go tak uzależniającym dla graczy, jak tylko się da. Nie mając luksusu zapraszania ekip na fabularną jazdę bez trzymanki wzdłuż klimatycznych map à la Left 4 Dead, Amerykanie z Roswell (tego z Georgii, a nie Nowego Meksyku) **postawili na dynamiczną ekonomię jak w Counter-Strike'u i szeroki podział na klasy jak w Team Fortress**. A także grind punktów doświadczenia oraz loot w postaci skórek, czapek, skrzyń i innych zbywalnych cyfrowych „dóbr". Jeżeli weźmiemy również pod uwagę solidną mechanikę strzelania wypracowaną przy serii Red Orchestra, a także fakt, iż grubego mutanta (klona, zombie, zeta, jak zwał, tak zwał) można przewrócić, a następnie patrzeć, jak się gramoli z powrotem na nogi, jest w KF2 materiał na długie jesienne piwniczenie przed ekranem. **Trzeba tylko przetrwać kiepskie, powolne początki i nie zdążyć się znudzić formułą, zanim ta rozwinie skrzydła.**

Bawią się w kałuży. Jak dzieci.

Killing basement

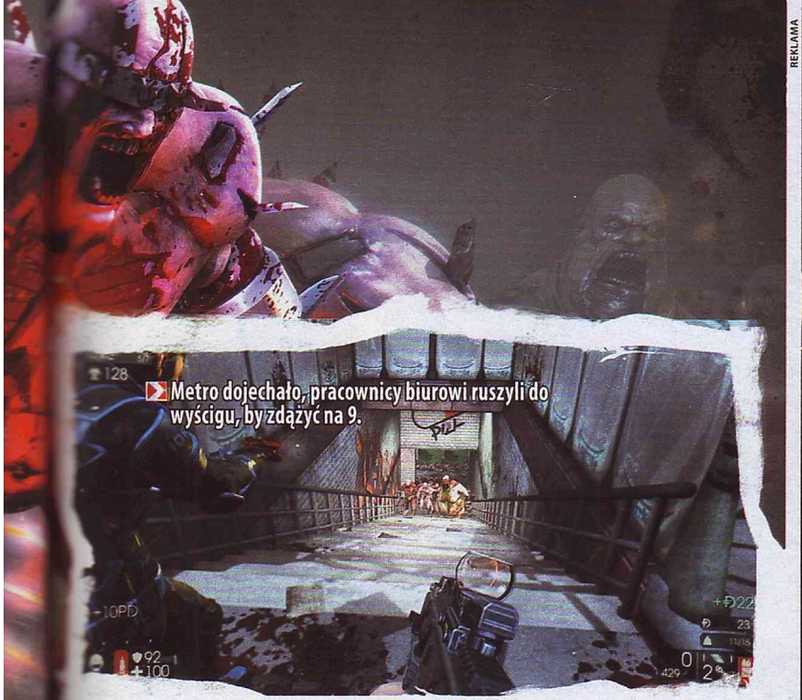
W sercu rzeczonej formuły znajduje się gameplayowa pętla, która najpierw rzuca przeciw graczom falę wrogów, a po jej zlikwidowaniu zaprasza do losowo wybranego spośród rozmieszczonych na mapie sklepików, by mogli wydać zarobione przed chwilą pieniądze na lepszą broń, pancerz, amunicję itp. (Co ciekawe, zarówno sprzęt, jak i pieniądze można rzucać na ziemię, by wspomóc np. tych, którzy dołączyli do rozgrywki między falami numer 3 i 4 i są zasadniczo biedni jak myszy). Minutę później rusza kolejny szturm, a drużyna zmuszona jest znów się bronić (tyle że w innym miejscu niż uprzednio, jako że mapy bywają rozległe, a wspomniane wyżej kramy rozmieszczone w dużej odległości od siebie), by zarabiać, by wydawać, by się bronić, by zarabiać...

Na tych, którzy nie wiedzą, czego się spodziewać, Killing Floor 2 robi kiepskie pierwsze wrażenie. Mapy są w dużej większości niełądne i ciemne, zabawa w zabijanie szarżujących zetów niespecjalnie zajmująca, a na końcu, po ubiciu tych 4, 7 lub 10 coraz trudniejszych fal, przychodzi boss (ku mojemu rozczarowaniu są ich tylko dwa rodzaje) i wszyscy w drużynie giną. Wśród żółtodziobów najlepiej zdają się radzić sobie gracze animujący klasy posługujące się karabinkami i pistoletami maszynowymi. Dla kontrastu taki destruktor czy rewolwerowiec wyglądają tak, jakby twórcy wrzucili ich do gry po to, by użytkownicy mieli złudne wrażenie bogactwa (archetypów jest 10) wciśniętej do gry zawartości. Produkcja nie jest ładna i choć modele niektórych zetów wyglądają dość groteskowo i strasznie, by w innym miejscu, innej grze przyprawić co bardziej bojaźliwych o nerwowe dreszcze, tu stanowią głównie tłum mięsa armatniego, któremu nie patrzy się trwożnie w zęby.

My tu, wy tam!

Przychodzi jednak czas (a jest on liczony w dwucyfrowej liczbie godzin), gdy wszystko zaczyna nabierać większego sensu. Gdy okazuje się, że faktycznie na wyższych poziomach trudności każda klasa ma do spełnienia swoje zadanie, aby móc jakoś ogarnąć te nacierające masy nieświeżego cielska, ostrych pazurów i metalowych ornamentów powtykanych w różne części ciała. Gdy zamiast gonić za zabójstwami podpalacz spowalnia hordę i osłabia twardszych wrogów. Gdy sanitariusz leczy łupiącego wręcz w pierwszej linii berserkera, a pozostający w centrum grupy (chroniony przez kompanów przed atakami od tyłu) strzelec wyborowy rytmicznie ładuje ołów w dziurki od nosa największych spośród zetów. (Swoją drogą snajperka M14 EBR to przegięte bydlę, które umożliwia regularne trafianie headshotów z biodra).

Przetrwaj początki, zostaniesz na długo.



Metro dojechało, pracownicy biurowi ruszyli do wyścigu, by zdążyć na 9.

Gra pozwala wybrać cztery poziomy trudności (sugerując je na podstawie poziomu doświadczenia klas), z których już pierwszy powyżej najłatwiejszego brutalnie karze odłączanie się od grupy i wałęsanie po mapie samopas. Wymaga też podstawowej znajomości zarówno słabych punktów wrogów, jak i ich podatności na określony typ obrażeń. Wspomniany wcześniej grubas – Spaślak – chłonie ołów jak gąbka, ale pali się, aż miło. Czyli zupełnie przeciwnie niż jednoręki (bo zamiast drugiej ma potężną piłę łańcuchową) Rzeźnik. Problem w tym, że po taką wiedzę należy się wybrać do wiki, bo **gra niestety nie chce niczego uczyć wprost i każe wytrwałym dochodzić do wszystkiego metodą prób i błędów**.

Dla tych, którym kooperacja się już opatrzy i chcą się sprawdzić w jeszcze bardziej wymagającym trybie rozgrywki, jest też VS, gdzie – tak jak onegdaj w L4D – na „ludzką" drużynę graczy napada również siedząca przed ekranami ekipa wzmocnionych (bo posiadających dodatkowe umiejętności względem AI) mutantów. Tu bez zgrania – zwłaszcza po stronie zdecydowanie słabszych (mimo że mających do dyspozycji całą sojuszniczą hordę) zetów – po prostu nie da rady. **Niestety choć matchmaking standardowego co-opa działa sprawnie, to aby dostać się do sensownej rozgrywki VS, za każdym razem musiałem wysiedzieć swoje w lobby.**

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 7

AUDIO 6

- + spora różnorodność klas i broni
- + dużo przemieszczania się po mapach
- + tryb VS
- + na wyższych poziomach trudności daje dobry wycisk
- − nie uczy, jak grać, i powoli się rozkręca
- − ciemne, podobne do siebie lokacje
- − sztampowe audio
- − płatna kosmetyka

Fala: konie

Pominąwszy suche żarty wypisywane przy śmierci gracza, nie da rady napisać o Killing Floor 2 jako o grze próbującej rozładowywać ciężki klimat snujący się czernią po ekranie i wybrzmiewający nudnym metalem z głośników. A jednak są powody do parskania. To dzięki polonizacji, która sprawia, że przed rozpoczęciem rozgrywki można stworzyć imprezę, a nie drużynę (bo przecież „party"), a podczas bitew z bossami interfejs obwieszcza oryginalne „wave: final" jako „fala: konie" – bo nie zmieściło się „c". Mniej już cieszy mnie leniwy moim zdaniem system znajdowania skrzyń ze sprzętem kosmetycznym, do otwarcia których potrzebny jest zakup kluczy za dwa i pół dolara. A także fakt, że każdą klasę leveluje się osobno od zera, przez co poczucie progresu i duma z władowanego w tytuł czasu jest mniejsza, niżby się chciało. **Wciąż jednak warto**, a w przypadku zgranej ekipy i głodu dobrego co-opa – wręcz trzeba. |CDA|

REKLAMA

REPUBLIC OF GAMERS

STRIX

ZESTAW SŁUCHAWKOWY ROG STRIX WIRELESS

Pełna kompatybilność. Całkowita wolność.

Bezprzewodowa transmisja audio

Bezprzewodowe połączenie 2.4GHz o bardzo małych opóźnieniach dla komputerów i PlayStation® 4.

Kompatybilność na wielu platformach

Kompatybilny z konsolami do gier, PC, Mac i urządzeniami mobilnymi.

Realistyczny dźwięk przestrzenny 7.1

Niesamowity wirtualny dźwięk przestrzenny 7.1 od ASUS Sonic Studio*.

* Wirtualny dźwięk przestrzenny 7.1 jest dostepwny jedynie, gdy słuchawki są podłączone do komputera.

Dostępne w:
Komputronik
X-KOM
Morele.net

THE CHOICE OF CHAMPIONS

ASUS

REKLAMA

PEGI 16

PRODUCENT: SQUARE ENIX
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: OK. 229 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: TAK (PLATINUM DEMO)

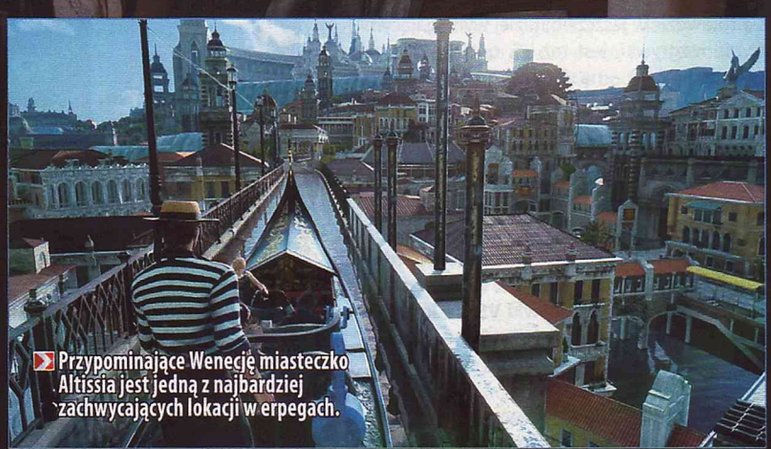
GATUNEK: AKCJA/RPG

FINAL FANTASY XV

10 lat szykował się do wyjazdu za miasto: **Cross**

Ludzie lubią się śmiać z tego, że tytułem „finalnej fantazji" określanych jest już kilkanaście gier (kilkadziesiąt, jeśli liczyć spin-offy). A jednak był czas, w którym ta nazwa była całkiem adekwatna – czas, w którym każda numerowana część serii w jakiś sposób wydawała się zasługiwać na miano „ostatecznej".

Czasem zdarzają się bossowie rodem z Dragon Balla – jak choćby widoczny tu piąte-przez-dziesiąte Lewiatan.



Przypominające Wenecję miasteczko Altissia jest jedną z najbardziej zachwycających lokacji w erpegach.

Final Fantasy VI w epoce piksela kanciastego i piszczącego soundchipa już w intrze eksperymentowało z niby-trójwymiarem, zabierało bohaterów na pełen przepychu występ operowy, a w połowie gry dawało Wielkiemu Złemu wygrać... Tylko po to, by rzucić gracza w ogromny, postapokaliptyczny, otwarty świat. Poprzeczka dla kinowych historii w grach została wyniesiona na nowy poziom, a już trzy lata później wyszło FFVII, które pozwoliło masom zachłysnąć się możliwościami 3D. Prerenderowane przerywniki, niekończące się animacje ataków specjalnych i niesamowicie różnorodna architektura poziomów posłużyły do opowiedzenia rewolucyjnej historii o rekonstruowaniu własnej tożsamości. Squaresoft co parę lat pozostawiał w branży ślad porównywalny dziś z Naughty Dog czy CD Projektem, wytyczając nowe granice fantazji twórców gier.

Ale owa ambicja twórców Finala z czasem zaczęła rodzić problemy. Pojawiający się znikąd finalni bossowie (Necron z FFIX, Yu Yevon z FFX). Rozłażąca się w szwach druga połowa FFXII. Opóźnienia premiery FFXIII. Falstart FFXIV. Od dłuższego czasu Square wydawało się pochłonięte przez wewnętrzny chaos, który wyjaśniałby problemy produkcyjne kolejnych Finali. **Wydane właśnie Final Fantasy XV ma otworzyć w historii firmy następną erę** – trudno myśleć jednak w kategoriach nowego rozdziału o grze, której zwiastuny krążyły po sieci od dziesięciu lat.

Bez niezbędnych wstępów

Final Fantasy XV wciąż ma mniej więcej ten sam zarys fabularny, który przedstawiono nam dekadę temu, gdy gra zamiast „piętnastki" była nazywana Versusem XIII. Królestwo Lucis trzyma pod swoją opieką ostatni Kryształ (bo cóżby innego), dzięki któremu rodzina królewska może bronić krajan magicznymi mocami. Nadprzyrodzona potęga budzi zainteresowanie zmechanizowanego imperium Niflheim, które przypuszcza zbrojną agresję na stolicę małego kraiku, Insomnię. Książę Noctis Lucis Caelum wraz ze swoją wierną strażą przyboczną musi uciec imperialnym siepaczom, a następnie wyruszyć na poszukiwanie mocy, która pozwoli mu pokonać siły Niflheimu.

Prosty, solidny koncepcyjnie wstęp, **tradycyjnie dla serii łączący elementy klasycznej fantastyki ze współczesną technologią**. Problem tkwi w tym, że w pierwszych zaprezentowanych oficjalnie wersjach gry ucieczka z oblężonej Insomnii była w pełni interaktywna. Tu zaś niestety nie jest i ogranicza się do zlepka kilkusekundowych przerywników z pełnometrażowego filmu „Kingsglaive" (notabene beznadziejnie napisanego i jeszcze gorzej wyreżyserowanego, 87% negatywnych recenzji mówi samo za siebie). Noctis dowiaduje się o upadku królestwa i śmierci swojego ojca, króla... z wiadomości. Stolica, której uratowanie staje się w pierwszej godzinie dla bohatera

Trzy miesiące później

Czasem trudno mi uwierzyć, że to ta sama gra, której wcześniejszy (przed opóźnieniem premiery planowany jako finalny) build odrzucił mnie podczas sierpniowej wizyty na targach Gamescom. Irytujące i nieustanne pojawianie się obiektów tuż pod nosem Noctisa? Zniknęło niemal bez śladu. Okrutna pikseloza włosów każdej postaci? Poprawiona na tyle, by nie przeszkadzała. Godna PS2 roślinność i równie beznadziejny poziom szczegółowości obiektów oddalonych o kilkadziesiąt metrów? Tylko skupienie się na detalu dalekich krajobrazów podczas jazdy samochodem przypomina, jak tragicznie mogło być. Nieustanne spadki fps-ów nawet do kilkunastu klatek na sekundę? Obecne wyłącznie w jednej lokacji, czyli dostępnym gdzieś w 2/3 gry, zapierającym dech w piersiach mieście Altissia. Ponadto prolog doczekał się bardzo rozsądnych przeróbek, co oznacza, że Square Enix rozumie focus testy – wycięto niepotrzebny tłuszcz z wczesnych questów, dano graczowi pewną kontrolę na samochodem et cetera. Szkoda tylko, że nie było czasu, by usprawnić w podobny sposób drugą połowę gry.

naczelną motywacją, nie zostaje nawet odpowiednio przedstawiona na ekranie. Swoją tułaczkę po świecie gracz zaczyna bez prologu. Wyobrażacie sobie, jak wyglądałoby FFVII bez pamiętnego rozpoczęcia kluczowych wątków w mieście Midgar, gdybyśmy zostali od razu zrzuceni na mapę świata? **Zaczynając „piętnastkę", ma się wrażenie podobne do rozpoczęcia lektury książki od drugiego rozdziału.**

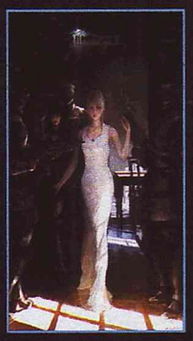
Słabe, chaotyczne fantasy. Czarująca historia o przyjaźni.

Wątków cięcie-gięcie

Co gorsza, **im dalej w las, tym większe ma się wrażenie, że ktoś wyrwał z oryginalnego scenariusza co drugą kartkę**. Mitologia świata jest przedstawiona w tak zagmatwany sposób, że twórcy zdecydowali się jej poświęcić odrębny od standardowego tutorial(!). Sześć potężnych bóstw, których łaskę Noctis musi sobie zjednać przed stawieniem czoła największemu łotrowi? Jeśli nie przeczytasz fanowsko przetłumaczonych materiałów z oficjalnego poradnika, nigdy nie dowiesz się, że to bóg Ifrit odpowiada za wszystkie tragedie świata Eos. Gdy go spotkasz, pokonasz go bez zastanowienia tak, jak pokonałeś każdego innego bossa. Verstael, naukowiec odpowiedzialny za stworzenie armii Imperium poprzez eksperymenty na potworach (daemonach), ma kluczowe znaczenie zarówno dla Niflheimu, jak i dla wątku jednego z głównych bohaterów, ale został niemal całkowicie wycięty z fabuły tępymi nożyczkami.

Postacie pojawiają się i znikają bez wyjaśnień (co czasem wydaje się pretekstem do sprzedania nadchodzących DLC). Mnóstwo potencjalnie fascynujących wątków zostaje spłyconych do rzuconych na odczepnego paru linijek. Co chwilę łamana jest zasada „pokazuj, nie opowiadaj". **Scenariusz wydaje się nieumiejętnie połatanym zbiorem koncepcji, które developerzy nagromadzili bez ładu i składu przez dziesięć lat produkcji.** W ostatecznej wersji gry przepadło wiele motywów, które w zwiastunie wydawały się najciekawsze. Wspomniana już inwazja Insomnii, nawiązania do Szekspira, stylizacja króla i jego dworu na diabelnie elegancką mafię, wreszcie postać pięknej i walecznej Stelli. Główna bohaterka po zmianie reżysera została zastąpiona Lunafreyą, narzeczoną Noctisa, której rola w FFXV ogranicza się do bycia więzioną i bitą. Tyle z hucznych obietnic Square Enix, że Luna będzie ciekawą kreacją.

Jednak nawet te zmiany dałoby się wybaczyć, gdyby wszystkie wydarzenia fabularne miały ze sobą jakieś związki przyczynowo-skutkowe. Anglosascy filmowcy często podkreślają, by przy tworzeniu historii zamiast słowa „then" („a potem") używać słowa „therefore" („z czego wynika"). Piętnasty Final ma niestety tę lekcję w nosie. To opowieść, w której książę i jego trzech wiernych kumpli są gnani przez świat, nie za bardzo wiedząc, co i dlaczego robią – są świadomi tylko tego, że manipuluje nimi tajemniczy łotr, który wygląda i brzmi jak wersja anime Kusego z „Rancza".



Gra drogi

Mimo wszystko również problemy fabularne tego kalibru nie są w stanie pogrzebać tego, co Final Fantasy XV robi dobrze. Przesuńcie na drugi czy może nawet trzeci plan walkę o losy świata, knowania nieśmiertelnych, spiski złego imperium. Zamiast tego skupcie się na przygodzie księcia Noctisa, trzech druhów składających się na jego straż przyboczną oraz ich wiernego samochodu, Regalii. **FFXV jest pierwszą grą tak dobrze naśladującą kino drogi. To interaktywna opowieść o jeździe przed siebie i poznawaniu świata w zgranej ekipie.** Hiperaktywny fotograf Prompto, dystyngowany kucharz/szofer Ignis, wygadany i wytatuowany siłacz Gladio z początku mogą wydawać się nieciekawymi towarzyszami podróży, ale jak to często bywa – im dłużej jesteście w drodze, tym bardziej się z nimi zżywasz. Swoje zresztą robi jeden z najsympatyczniejszych i najbardziej ludzkich wstępów do gry AAA od bardzo dawna – pchanie samochodu do punktu naprawy w towarzystwie tria docinających sobie nawzajem kompanów, prażącego słońca i kultowego utworu „Stand by Me" w wykonaniu Florence and the Machine (której zwykle nie trawię, ale tu wpasowała się znakomicie).

Przegenialny jest patent ze zdjęciami z podróży.

Otwarty świat też raduje oko i duszę. To kalejdoskop krajobrazów, które nie mają prawa znajdować się w jednym uniwersum, a jednak dzięki zręcznie dobranej stylistyce wszystkie wydają się elementami tej samej układanki. Pustynne stacje benzynowe, leśne jeziora zamieszkane przez stworzenia nie z tej ziemi, lodowe lochy ukryte za wodospadami, opuszczone fabryki rodem z horroru klasy B, państwa-miasta-archipelagi ucharakteryzowane na fantastyczną Wenecję. Z początku frustruje trochę konieczność długich spacerów do każdego celu położonego na bezdrożach (Regalię możemy prowadzić tylko po asfalcie), ale wraz z odblokowaniem wynajmu ptasich wierzchowców Chocobo problem znika. Najciekawsze jest jednak to, jakich zabiegów Square Enix użyło do stworzenia wrażenia uczestnictwa w długiej podróży.

Rytm dnia, nocy i... zdjęć

To nie jest kraina, którą zwiedzać warto przez całą dobę – przez co wydaje się bardziej wiarygodna niż enty eksplorowany bez przerwy sandboks. W nocy ścieżki między miastami i osadami ludzkimi pełne są wysokopoziomowych daemonów, które natychmiast rozsmarują ekipę Noctisa jak marmoladę. Oznacza to, że każdy zachód słońca wiąże się z rozpoczęciem poszukiwań bezpiecznego miejsca na obozowisko. Bo nawet jeśli ktoś nie boi się gigantów w mroku, warto się przespać dla odnowy całego paska zdrowia bez drogich eliksirów oraz by podsumować zdobyte punkty doświadczenia (tylko przy porządnym wyspaniu się gra „zatwierdzi" kolejne poziomy postaci). Patrzenie co kilkadziesiąt minut, jak nasz kwartet przegląda przed snem zawartość smartfonów, ekscytuje się perspektywą ciepłego prysznica lub delektuje się kuchnią Ignisa (wygląda smakowicie i zwiększa statystyki) nadaje grze przyjemny rytm, a ekipie bohaterów – człowieczeństwa.

Ale nie tak bardzo jak sympatyczne dialogi podczas jazdy autem i przeglądane co noc fotografie. O dziwo, choć rozmowy w Regalii umilają długie podróże, nie dają postaciom w połowie tyle charakteru co genialny system zdjęć. Jeden z kompanów, Prompto, nieustannie tworzy fotokronikę każdej przygody – selfies z postaciami pobocznymi, pozowane zdjęcia pamiątkowe na tle charakterystycznych miejsc, ujęcia z najbardziej spektakularnych walk lub zwyczajne uchwycenie głupiej miny jednego z bohaterów (fotografowani jesteśmy po kryjomu). Z początku wydawało mi się, że to zbędna bzdurka, ale pod koniec zacząłem przeklinać limit 150 miejsc w albumie. Co wieczór zaskakiwało mnie, jak świetnie Prompto potrafi uwiecznić urok odwiedzanych miejsc czy osobowość swoich kompanów. Gdy tuż przed napisami końcowymi przejrzałem wszystkie zdjęcia, trafiło do mnie, jak długa była to podróż i jak bardzo zżyłem się ze swoją strażą przyboczną. **Więcej tak poruszająco ludzkich innowacji w grach!**

Oh stand by me, stand by me

Stanowiące mięso rozgrywki starcia są... OK. Też świetnie podkreślają bratnią więź między czterema bohaterami (mnóstwo specjalnych animacji wspólnych ataków), ale przy nadmiarze przeciwników **są niezwykle chaotyczne, zwłaszcza przez sztuczną inteligencję kompanów, na których nie mamy wpływu**. Podobnie jak w trzecim Wiedźminie niedoróbki systemu walki (ech, te nieregularne animacje standardowych ciosów) przysłaniane są przegiętymi mechanizmami opartymi na zarządzaniu dostępnymi zasobami. W polskim hicie czekaliśmy na odnawiające się Znaki, budowaliśmy atakami adrenalinę i podleczaliśmy się co jakiś czas – tutaj czekamy na zdolności zespołowe, budujemy atakami specjalny pasek Armiger i odnawiamy zdrowie, ale nie tylko przedmiotami. Przydają się w tym też osłony i teleportowanie się w wysokie miejsca, gdzie szybciej regenerujemy paski HP i MP. Nie jest to idealny system, ale cieszy dzięki satysfakcjonującym animacjom i świetnemu drzewku umiejętności. A skoro o drzewku mowa, drobna rada – zainwestujcie szybko w Regroup Ignisa, by nie frustrować się bossami.

Kampania zajmuje 20 godzin – na dodatkowych kilkadziesiąt mogą liczyć fani misji opcjonalnych. Te w większości nie zachwycają („dopadnij pięć żab", „znajdź przedmiot X"), ale raz, że przez rytm podróży i płytką przyjemność z walki chce się je robić, a dwa, że kryje się wśród nich sporo perełek – nietypowych przysług dla kompanów, opcjonalnych lochów, gigantycznych bossów. Ale warto je wykonywać choćby po to, by zbudować więź z towarzyszami. Bo trzeba się przygotować na to, że **ostatni akt brutalnie wepchnie butem w końcowe trzy godziny zawartość godną dwóch gier, a koszmarnie liniowa końcówka zrobi nam kompilację „The Worst Of" peesdwójkowych trendów projektowania gier.** (Niekończące się identyczne korytarze! Idiotyczne elementy skradankowe! Zabawy z kluczami i durnymi zagadkami godne najgorszej podróbki Resident Evil!). Ale warto przez to przebrnąć, by zobaczyć przedostatnią scenę w grze (tę z pożegnaniem). Czuć przy niej autentyczne wzruszenie. Choć Final Fantasy po raz kolejny bezskutecznie mierzyło w gwiazdy, i tak trafiło wyżej niż niejeden tegoroczny superhit. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

FINAL FANTASY XV

- \+ wysokobudżetowa „gra drogi"
- \+ świetnie pokazana przyjaźń między głównymi bohaterami
- \+ satysfakcjonujący rytm podróży ze sprytnym wykorzystaniem cyklu dnia i nocy
- \+ zachwycające krajobrazy (to oświetlenie!)
- \+ mnóstwo opcjonalnej zawartości
- \- mitologia świata i fabuła o ratowaniu świata to kompletny bałagan
- \- frustrująco liniowa końcówka pełna cięć fabularnych
- \- liczne zadania poboczne robione na jedno kopyto
- \- walki powinny być bardziej taktyczne

Łodzie, samochody, pociągi, Chocobosy. Kwartet herosów podczas podróży korzysta z różnych środków transportu.

PEGI 16

- PRODUCENT: THQ NORDIC
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 90 ZŁ (20 €, PC), 100 ZŁ (PS4), 90 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU DWURDZENIOWY, 4 GB RAM, GRAFIKA Z 1 GB PAMIĘCI ZGODNA Z DX10

- GATUNEK: AKCJA/RPG

Czeka na Furię: **gem**

Darksiders, jak na markę tak pechową – straciła przecież w jednej chwili i rodziców z Vigil Games, i chrzestnych z THQ – ma wielkie szczęście. Nie tylko przetrwała tamtą tragedię, ale zdołała powrócić do żywych w takiej formie, jakby to miał był dopiero początek!

DARKSIDERS™
WARMASTERED EDITION

Walka w Darksiders nad poziomy wzlata.

Przemawia do mnie stylistyka Darksiders.

Warmastered to zmyślnie nazwana i sprzedawana za połowę typowej ceny gier konsolowych **zremasterowana wersja pierwszej odsłony** tej planowanej przez Vigil Games i THQ niedoszłej tetralogii. Jej bohaterem jest Wojna – jeden z czterech jeźdźców Apokalipsy – który jako pierwszy zjawił się w dniu ostatecznej bitwy pomiędzy Dobrem i Złem. Jeszcze w trakcie wstępu-samouczka dowiemy się, że przybył przedwcześnie, zanim złamana została ostatnia, siódma pieczęć. Pozbawiony mocy otrzymuje od Rady Spopielonych ostatnią szansę odkupienia, poprzez wskazanie prawdziwego sprawcy zagłady ludzkości. W tym celu powraca na Ziemię po apokalipsie i zaczyna po swojemu, czyli siecząc i rąbiąc, prowadzić dochodzenie prawdy. Mówiąc wprost, Darksiders **to kapitalnie zaplanowana i zrealizowana action adventure z elementami role-playing w szeroko pojmowanej konwencji metroidvanii**. To oznacza, że świat gry podzielony jest na części, do których dostęp otwiera się w miarę odzyskiwania przez Wojnę straconych za karę wyposażenia i umiejętności.

Wyraźnie wydzielone są także sekwencje walki, platformowe i logiczne, z których najważniejsza zdaje się ta pierwsza. Sam system walki z kolei to coś z pogranicza Devil May Cry i God of War – włącznie z okazjonalnym QTE i nadspodziewaną brutalnością wobec wrogów. Różni przeciwnicy wymagają przy tym różnych strategii, a ponadto w trakcie gry pojawiają się nowe rodzaje broni i odblokowują się kolejne kombinacje. Jak by zaś tego było mało, głosu Wojnie użycza Liam O'Brien, graczom w WoW-a znany też jako Illidan Stormrage, w towarzyszącego mu Obserwatora wciela się Mark Hamill, w paru ważnych rolach występuje także Troy Baker – czyli dubbingowa ekstraklasa. Jest w grze innymi słowy wszystko, czego mi trzeba, by dobrze się bawić.

Stare nowe Darksiders

I dlatego właśnie od zawsze mam do Darksiders ogromną słabość i obie te gry – choć odmienne – uważam za wybitne przedstawicielki swego gatunku. Przyznaję przy tym, że obawy wobec „warmastera" miałem większe niż w przypadku „deathinitive". Oryginalnie „jedynka" wydana została w poprzedniej erze technologii, w zamierzchłym 2010 roku i mimo że na X360 nadal prezentuje się dobrze, to na XBO mógłbym nie być tak wyrozumiały dla choćby screen tearingu, który dawał się we znaki na co bardziej otwartych przestrzeniach. Szybko okazało się jednak, że twórcy reedycji z niemieckiego studia Kaiko Games stanęli na wysokości zadania i **Darksiders Warmastered Edition na nowych platformach czuje się jak w domu**. Widać to już w intrze przerenderowanym w wysokiej tym razem jakości. Podobny efekt dokonał się w samej grze dzięki podbiciu rozdzielczości do 1080p i podmianie tekstur na dwukrotnie bardziej szczegółowe. Poprawione zostały rendering, cieniowanie i postprocessing oraz zoptymalizowano – nareszcie – płynność, która teraz także na konsoli trzyma się 60 fps-ów. Z problemów technicznych parę razy nie wczytała mi się woda (trzeba mi było się obrócić, wymuszając przeładowanie scenerii), ale nie jest to kwestia systemowa i da się ją łatwo załatać. Tym samym jedynym, co zdradza wiek gry, jest dość prosta geometria, która z drugiej strony patrząc, pasuje przecież do komiksowej z założenia oprawy graficznej. Ponadto w wersjach steamowych (właściciele oryginału „warmaster" otrzymali gratis!) save'y przenoszą się automatycznie – na konsolach stara i nowa edycja traktowane są jako różne produkty i dotyczy to także Xboksów, bo gra nie została objęta programem wstecznej zgodności. Warto natomiast dodać, że po raz pierwszy na konsolach jest po polsku – kinowo wprawdzie, ale jednak.

Najważniejsze pozostaje to, że nawet konieczność zaczynania od początku nie przeszkodziła mi bawić się tak dobrze jak zwykle w Darksiders. Tradycyjnie nadużywałem chwilowej nieśmiertelności, jaką dają finiszery, i miałem parę ciepłych słów pod adresem podwójnych skoków, które czasem mogłyby aktywować się ciut precyzyjniej. Niemniej Darksiders Warmastered Edition jako pierwsza gra wydana przez THQ Nordic – firmę znaną dotąd jako Nordic Games – przekonała mnie ostatecznie, że **ocalenie marki przed zagładą to jedna z najlepszych rzeczy, jakie mogły przydarzyć się graczom**. A jako że mam ograne obydwie części Darksiders w łącznie pięciu wersjach, jestem gotów na Darksiders III. [CDA]

Battle Chasers

Twórca niezwykłego stylu graficznego gry, Joe Madureira, po rozpadzie Vigil Games stworzył Airship Syndicate, które właśnie kończy prace nad komiksowym Battle Chasers: Nightwar – zbliżonym wizualnie do Darksiders jRPG-u, planowanym na połowę 2017 roku. Sam Joe Mad zapowiada jednak, że ma jeszcze innego asa w rękawie dla Airship. Czyżby Darksiders III?

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ	9
WIDEO	7
AUDIO	8

- świetny remaster świetnej gry
- w końcu 1080p i 60 fps-ów na konsolach
- przystępna cena także na konsolach

- to ciągle nie Darksiders III
- problemy techniczne na pecetach z kartami AMD

PEGI 12

- PRODUCENT: DAEDALIC ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL, PS STORE, SKLEP XBOX
- CENA: 79 ZŁ (PC), 124 ZŁ (PS4), BRAK DANYCH (XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8.1/10, CPU 2 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 280/AMD HD 5800

GATUNEK: PRZYGODOWA

SILENCE

Silence bywa śliczne, tyle że nie idzie za tym chwytająca za serce historia.

Głodna magii: **9kier**

Choć twórcy zrezygnowali z podtytułu, nowa produkcja Daedaliców jest sequelem The Whispered World z 2009 roku. Obie gry dzielą uniwersum i część postaci (Kamienie!), ale to tyle w kwestii podobieństw.

Oto co zalęgło się pod biurkiem Papkina. Wysłaliśmy go po środki owadobójcze.

Z pełnego dwuwymiaru ostały się tylko tła. Noah i Renie – rodzeństwo, które zamyka się w bunkrze, a później, w momencie wybuchu, przenosi się do tytułowego, zawieszonego między życiem a śmiercią świata Silence – i inni bohaterowie występują już w 3D. Często gryzie się to z krajobrazem (robionym zwykle techniką „oszukanego trójwymiaru", czyli przesuwających się planów), ale barwna oprawa graficzna i tak wygląda nieporównywalnie korzystniej niż wcześniej, choćby dlatego, że nabrała wyraźnego, dojrzalszego rysu. Twórcy zainspirowali się przygodówkami pokroju Broken Age'a, w związku z czym **w grze kierujesz trzema postaciami** – wspomnianymi bratem i siostrą, a także uroczym Spotem, czyli znaną z The Whispered World zmiennokształtną gąsienicą – i nieraz możesz przeskakiwać między ich perspektywami na życzenie.

Krótki, ale niespektakularny

Największą zmianą wydaje się uproszczenie rozgrywki. Developerzy zrezygnowali z tradycyjnego trójpodziału na „popatrz, dotknij/weź, pogadaj" i typowo point'n'clickowego ekranu ekwipunku, a w Silence nie ma zagadek, które określiłabym mianem logicznych. Choć **łamigłówki są niesatysfakcjonująco łatwe** (podobnie minigierki zręcznościowe, jak konieczność utrzymywania równowagi), gra domyślnie startuje z podpowiedziami, które można potem wyłączyć w opcjach. Zakładam, że wszystko to ma na celu ułatwienie gry na padzie, a ukłonem w stronę konsolowców są również checkpointy zamiast możliwości ręcznego zapisu.

W efekcie **Silence niedaleko do interaktywnego filmu**, zwłaszcza że interfejs jest minimalistyczny, fabularnym dialogom nieraz towarzyszą cutscenki, a gra czasami wymusza pośpiech, każąc na przykład szybko zniszczyć most lub rozprawić się ze stworem, zanim ten przedrze się przez drzwi. (Jednocześnie w czasie rozmów możesz wybierać kwestie w nieskończoność, bo nie ma ograniczenia czasowego). Przerywniki, zwłaszcza ujęcia twarzy małej, wielkookiej Renie czy wojowniczki Kyry, bywają naprawdę ładniutkie. Tym większa szkoda, że płynność psują zbyt częste (zwłaszcza w sekwencji z łapaniem włochatych lumi) loadingi, a nieźle zrobione zbliżenia wykorzystano w baśni, której brakuje charakteru.

Spot to gąsienica jednej sztuczki, która czasem spłaszcza się lub nadmuchuje, ale jej popisowym numerem, wykorzystywanym do znudzenia, jest wciąganie substancji – np. wody czy lawy – i wypluwanie ich w innym miejscu. Noah jest kompletnie bezbarwny, a kwestie jego kilkuletniej siostry, zwłaszcza w połączeniu ze sztucznym i pozbawionym zaangażowania polskim voice actingiem (angielski jest nieporównywalnie lepszy), męczą nawet mnie, choć jestem fanką naiwnych historyjek. Ta wprawdzie jest łatwo przyswajalna, ale ani przesadnie nie wzrusza, ani zbytnio nie bawi. Odnoszę wrażenie, że Silence **chciałoby być jednocześnie krótką, wyrazistą baśnią i przygodową epopeją**, ale na pierwszą jest zbyt rozwodniona, a na drugą zdecydowanie zbyt prosta i krótka. Zabawa trwa w najlepszym razie pięć godzin, czyli ze dwa razy krócej niż poprzednia część. Gra za bardzo „spoiluje" scenariusz licznymi sugestiami, więc to, co miało potencjał na ciekawy zwrot fabularny, wywołało we mnie jedynie „mówiłam", podobnie zresztą jak decyzja, którą trzeba podjąć na końcu.

Niedługa historyjka bez iskry geniuszu.

Klasyczny Daedalic

To nie tak, że Silence jest złą przygodówką. Nie potrzeba bardzo mocnego mikroskopu, by w dwóch czy trzech sekwencjach – np. nocnego lotu między chmurami – dostrzec okruszki magii. W dodatku gra dobrze tłumaczy fabułę tym, którzy od niej zaczynają przygodę z serią. Całości zdecydowanie bliżej jednak do przeciętności niż do geniuszu i to samo mogę powiedzieć niestety również o wielu innych przygodówkach Daedalica. Silence **oferuje podobny, przyzwoity, ale niezachwycający poziom co The Night of The Rabbit czy Harvey's New Eyes**, ale czy naprawdę warto poświęcać na nie kilka godzin, skoro można zainwestować czas w The Dream Machine, The Book of Unwritten Tales czy Life Is Strange? |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

- poprawiona oprawa
- kilka niezłych sekwencji
- poleciłabym najmłodszym...
- ...ale niestety PEGI 12
- drętwy polski voice acting
- niesatysfakcjonujące zagadki
- checkpointy i częste loadingi
- krótka i nieporywająca

7

- PLATFORMY: PC (HTC VIVE, OCULUS RIFT), PS4 (PS VR)
- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT
- CENA: 175 ZŁ (PC), 160 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: DO 6 OSÓB
- GATUNEK: SYMULATOR

EAGLE FLIGHT

Wywinął orła: **Papkin**

Merem Paryża został Słoń Trąbalski, posadę rektora Collège de France objęła zebra, a na kustosza Luwru powołano żyrafę. Ale my na wszystkie te znakomitości i tak spoglądamy z góry.

Jeżeli teraz nie odlecisz, zaczniesz żałować. Może nie dziś, może nie jutro... ale wkrótce i na całe życie.

Co z nami? Zawsze będziemy mieli Paryż.

Ubisoft pozwala nam spełnić marzenie, jakie w życiu miał każdy. Latać. Z bardzo ograniczonych zasobów Francuzi utkali grę, którą prywatnie uważam za **moje najprzyjemniejsze VR-owe doświadczenie**. Jej największym atutem jest sposób sterowania. Zamiast obracać się (z pomocą drążka pada) o kilkadziesiąt stopni lub przerzucać perspektywę między kilkoma predefiniowanymi punktami – orlim protagonistą manewrujemy po prostu... ruszając głową. Gdzie skierujemy wzrok – w tę stronę polecimy. Chcesz skręcić? Porusz szyją. Chcesz skręcić gwałtownie? Porusz nią gwałtownie. Proste. Precyzyjne. Genialne.

Rzecz toczy się w opuszczonym przez ludzi Paryżu, w którym władzę przejęła egzotyczna menażeria. Pomykając między labiryntem oplątanych bluszczem bloków, przęsłami wieży Eiffla, nogami słoni i plątaninami gałęzi, czuje się olbrzymi pęd. Po prawdzie: na tyle duży, że błędnik nie ma czasu na żadne choroby lokomocyjne. Developerzy przygotowali kilkadziesiąt wyzwań – rajdów przez świetliste kółeczka (z których zwyczajowo się podśmiechuję, ale tym razem mają sens), starć z wrogim ptactwem, ewentualnie zbieractwa piór czy ryb. **Jest też multi.** I warto o tym powiedzieć pogrubionymi literami, bo znalezienie partnera (już po premierze!) jest w nim niemal tak trudne jak znalezienie partnera życiowego. Dla porządku jednak: to takie przyjemne, szczupłe CTF.

Jednocześnie ma się ochotę ukochać projektantów (bo serio, ich tory przeszkód są szalenie pomysłowe, a przez niektóre z nich autentycznie się w miejscu pracy spociłem) i pogrozić im palcem (bo też widać, że sporo pułapek i blokad pochodzi z odzysku). Graficy stworzyli oprawę... (werble)... wystarczającą! Kreskówkowe, niezbyt szczegółowe modele postaci zyskują głównie przez fakt, że lecąc na złamanie karku, nie możemy się im przyjrzeć, podziemne tunele przywodzą natomiast na myśl Tomb Raidery (te pierwsze. I nie, to nie jest komplement). Scenarzysta napisał historyjkę, którą ma się ochotę przeklikać (szczęśliwie można to zrobić), ale bądźmy szczerzy: fabuła o dorastającym orle nie dawała mu pola do popisu. Całość uwzniośla orkiestrowa muzyka Inona Zura, czyt. kompozytora Fallouta 4 i Syberii.

Eagle Flight nie istniałby bez VR-u, ale **w temacie VR-u to prawdziwy orzeł!** Trochę sobie wprawdzie w recenzji pokwękałem, ale miejcie na uwadze, że ze mnie jest zwyczajna kaczka dziennikarska. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 8

- najfajniejsze latanie przez świetliste kółka w historii
- trudne, pomysłowe tory przeszkód
- wystarcza na więcej niż większość VR-owych kolegów i koleżanek
- szczupłe toto
- niepiękne toto

7

- PLATFORMY: PC, XBO
- PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- OPŁATY: OK. 110 ZŁ (25 €) – ZA PRZEPUSTKĘ SEZONOWĄ
- WERSJA PL: BRAK
- GATUNEK: SYMULATOR

ELITE DANGEROUS
HORIZONS – THE GUARDIANS

TYLKO ONLINE

Kup kabinę pasażerską, pokaż Galaktykę innym!

Planety są śliczne. I kryją tajemnice.

Lata: **Allor**

Jedyna sensowna kosmiczna symulacja doczekała się kolejnego dużego uaktualnienia. „Obrońcy" to przede wszystkim pasażerowie i związane z nimi nowe rodzaje misji, choć fanom walk bardziej do gustu przypadną myśliwce i najemnicy. I gdyby nie błędy, byłoby super.

Zdaję sobie sprawę, że przy tej skali trudno uniknąć problemów. Taki na przykład No Man's Sky okazał się przecież stekiem niespełnionych obietnic, a Star Citizen to ciągle tylko zbiór świetnych filmików i niegotowych modułów bez – choćby przybliżonej! – daty premiery. W Elite mamy natomiast całą Galaktykę, w której można np. spędzić parę miesięcy (czasu rzeczywistego!), próbując li tylko dolecieć do czarnej dziury w centrum Drogi Mlecznej, czyli Saggitariusie A, a to przecież zaledwie jedna z wielu aktywności.

W najnowszym dodatku takie turystyczne latanie stało się jednak i ciekawsze, i bardziej dochodowe – wystarczy tylko zamontować kabinę pasażerską i wybrać misję turystyczną. Oczywiście wymaga to inwestycji, ale stanowi miłą odmianę po walce, handlu czy jeżdżeniu po planetach.

A raczej stanowiłoby, gdyby nie błędy: od czasu do czasu coś się bowiem zacina i z nagrody nici. Druga z nowości problemów już na szczęście nie robi. Jeśli masz wystarczająco duży statek, kupujesz moduł hangaru (drogi) i myśliwca (tani, można mieć kilka), zatrudniasz najemników sterowanych przez AI i już możesz walczyć w kupie, nawet jeśli jesteś sam. Myśliwcami (trzy typy do wyboru) steruje się zdalnie, da się więc w dowolnej chwili zamienić sterami z najemnikiem. Oczywiście to nie koniec. Poprawiono także wygląd planet i baz, dodano nowych inżynierów i schematy, można więc na jeszcze więcej sposobów podpimpować statki.

Da się też wynająć kuriera, by przeleciał między portami, gdy sami zajmujemy się czymś innym. **Problemem – poza błędami, które zostaną w końcu poprawione – jest jednak cena.** Patch jest darmowy, ale wymaga płatnej przepustki sezonowej oraz samej gry. Jednorazowo bez promocji to dwa razy po 25 euro. Sporo– ale moim zdaniem warto! |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 9

- cała galaktyka
- myśliwce i najemnicy
- misje pasażerskie
- rozkręcająca się intryga z Obcymi
- fajne misje społeczno-ściowe
- lepszy wygląd planet i baz kosmicznych
- rozwalona po patchu ekonomia
- błędy w misjach

PEGI 18

- PRODUCENT: KING ART GAMES
- DYSTRYBUTOR: CDPPL
- CENA: 110 ZŁ (PC), 150 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE 2 QUAD Q9650/PHENOM II X4 94, 6 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7870
- GATUNEK: RPG

THE DWARVES

Gra, a jakby czytał: **enki**

Taktyczny erpeg King Art Games, podobnie jak jego tytułowi bohaterowie, jest solidny, sympatyczny i kompaktowy, choć dorosnąć do największych nie ma szans.

Mapa świata jest imponująca, ale poruszać się można tylko po ścieżkach.

30 na 1 to mniej więcej równe szanse.

Bremeńscy twórcy ciepło przyjętych przygodówek z serii The Unwritten Tales tym razem swój kunszt kreowania barwnych plenerów i swobodnego poruszania się w stylistyce fantasy zaprzęgli do adaptacji powieści. Jako materiał źródłowy posłużyły „Die Zwerge" (czyli „Krasnoludy") Markusa Heitza – pierwszy tom cyklu fantasy z 2003 roku, który do dziś doczekał się czterech kolejnych odsłon i osobnej serii o odwiecznych wrogach krępych brodaczy, czyli elfrach(*).

Proste, liniowe RPG w bitewnym sosie.

The Dwarves w swej **liniowej budowie i prostej strukturze historii opartej na podróży bohatera wraz z wierną drużyną w najdalsze zakątki świata**, by ocalić go od zagłady, jest – faktycznie – bardzo „książkowe".

Głównym bohaterem jest kowal Tungdil – relatywnie młody krasnolud wychowany przez ludzkiego czarodzieja Lot-Ionana z dala od innych przedstawicieli górniczo-hutniczej rasy. Jego przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy krainą Girdlegard wstrząsa wieść o nadciągającym zagrożeniu niesionym przez rozprzestrzeniającą się magicznie skażoną ziemię, a na wioski zaczynają napadać spuszczone z kagańca armie krwiożerczych orków. Motywowany prośbą swojego mistrza i chęcią zobaczenia świata Tungdil wyrusza na długą wyprawę. Ta zaś oczywiście stanowi dopiero początek Wielkiej Przygody.

Broda dobrem ogółu

Rozgrywka toczy się na dwóch (i pół) płaszczyznach. Jedną z nich jest rozległa mapa świata, po której ekipa bohatera porusza się jak figurka po planszy – od pola do pola. Miejscówek do odwiedzenia jest wiele, do celu wiedzie zwykle kilka dróg, a niektóre postoje owocują to fabularnymi zdarzeniami i rozmowami pomiędzy członkami ferajny, to możliwością zakupu przedmiotów i jedzenia. To ostatnie zużywane jest co ruch do leczenia ran po potyczkach. Nie ma tu grzebania w wyższej arytmetyce atrybutów ani skrupulatnego układania ekwipunku. Każda postać może na pole bitwy wziąć jeden przedmiot i posługuje się zaledwie kilkoma umiejkami. Resztę załatwiają moc owych skilli, nacierające hordy wrogów i... fizyka.

Pozostałe półtorej płaszczyzny to widok 3D z „obracalną" kamerą usytuowaną nad bohaterami. W większości z tej perspektywy obserwujemy poczynania krasnoludów (i nie tylko) podczas starć. Wyposażony w aktywną pauzę system walki jest prosty – każemy postaciom kroić wrogów autoatakami aż do momentu, gdy zbiorą wystarczającą liczbę punktów akcji. Następnie wybieramy umiejętność, celujemy i najprawdopodobniej ktoś lub coś ginie. Najpospolitsze są po prostu potężne uderzenia lub powalenia pozwalające łatwo dobić ofiarę. Najbardziej spektakularne – zaklęcia potrafiące zmieść lub przemieścić całe grupy wrogów. Jeśli połączyć to z możliwością zrzucania jednostek (także sojuszników!) w przepaść, mamy przepis na satysfakcjonujące sianie chaosu w orczych szeregach. Ten sam widok używany jest w stosunkowo nielicznych sekwencjach przygodowych, kiedy to możemy Tungdilem pobiegać po zamkniętych lokacjach i pogadać z enpecami – to niemniej ledwie okruch tego, co oferują w tej kwestii tuzy gatunku.

Piwo! Piwo! Piwo!

Taktyczna walka w The Dwarves w wielu aspektach przypomina mi niedocenione Aarklash: Legacy, tyle że King Art **nie poradziło sobie z nadaniem przejrzystości temu, co dzieje się na ekranie**. Problemem jest zwłaszcza niesystematyczne podświetlanie wrogów i zarazem zorientowanie się, czy szara masa, którą chcemy bić, jeszcze żyje, czy już stanowi jedynie element martwej natury. „Ślizgowe" przesuwanie jednostek poddanych działaniu zewnętrznej siły nie sprzyja, z kolei, ogólnie pojętej estetyce bitew. **Twórcom nie udało się również dobrze zbalansować poziomu trudności**, wobec czego gdy pod koniec wyraźnie wyskoczył on ponad skalę dotychczasowych, umiarkowanie łatwych starć, miałem wrażenie, że ktoś się na mnie zawziął.

The Dwarves **to produkcja dla fanów klasycznych powieści fantasy, którzy chcieliby dla odmiany poznać fabułę kolejnej książki na bardziej interaktywny sposób**, a także poprowadzić grupkę chyżych krasnoludów i ich kompanię do boju ze znacznie przeważającymi siłami wroga. Nie pobije Wiedźmina, nie zastąpi Baldurów i nie podskoczy Divinity: Original Sin, ale zapewni dziesięć godzin nieskomplikowanej erpegowo-bitewnej rozgrywki. |CDA|

(*) Tak, właśnie elfrach, bo tak nazywają się elfy w tym uniwersum.

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- duża skala „fizycznych" bitew
- krasnoludzki wątek romansowy
- grywalna powieść: spójna...

- ...ale liniowa
- problemy z przejrzystością pola walki
- oraz z balansem poziomu trudności

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: MERIXGAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 53 ZŁ (12 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 5 OSÓB LOKALNIE, DO 10 W SIECI
GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA

KOPANITO ALL-STAR SOCCER

Nie przekręcił na „Kupanito", a mógł: **CormaC**

Zanim nastała era Pro Evo i Fify, fani cyfrowej piłki nożnej umawiali się na Sensibla lub Kick Offa. Amiga była prostokątna, a dżojstiki były dwa, albo ja wygrywałem, albo kumpel(*).

Poznańskie Kopanito to **zręcznościówka inspirowana właśnie wspomnianymi we wstępie klasykami**, tyle że prezentuje mecze w innej perspektywie. Pocieszne ludki potrafią sprintować (ale tylko bez piłki), podawać górą i dołem, robić wślizgi i strzelać. Gdy przytrzyma się przycisk strzału, czas chwilowo zwalnia i da się dokładniej wycelować, a także mocno podkręcić balona. Po naładowaniu odpowiedniego paska dostaje się któraś z pięciu jednorazowych akcji specjalnych – teleport, magnes przyciągający piłkę, zamrożenie rywali, ogromny wentylator wdmuchujący futbolówkę z twojej bramki lub ognisty strzał, po którym można sterować lotem łaciatej. Drużyny różnią się tylko wyglądem, piłkarzyki zasuwają jak małe Piaggio od bramki do bramki, piłka klei im się do nogi, a żadne faule nie są odgwizdywane, więc kosi się równo z trawą. Potężnym strzałem da się znokautować rywala (także bramkarza), auty i rzuty rożne są rzadkie lub nie ma ich wcale, jeśli wybierzesz mecz na hali. W skrócie – **arcade'owa akcja non stop**.

Brzmi nieźle, ale z przykrością donoszę, że gra szybko mnie znudziła. Ćwierć wieku temu prosta rozgrywka Sensibla i Kick Offa wystarczyła mi – bo musiała. **Po kilkunastu meczach w Kopanito nie widziałem sensu w dalszej zabawie**, bo zobaczyłem wszystko, co gra ma do zaoferowania i na boisku, i poza nim. Potyczki z AI bardzo szybko tracą sens, bo nawet na wysokim poziomie trudności inteligencja rywali jest zbyt sztuczna. Przeciwnikom często zdarza się oddawać strzały zupełnie bezsensowne, a ich schematyczne wznowienia od bramki rozpracowuje się w okamgnieniu, by potem bez wysiłku przejmować niemal każde, i to tuż przy wrażym polu karnym. Na dłuższą metę samotnicza zabawa nie ma większego sensu. W sieci natomiast nie udało mi się zagrać z nikim, bo nie było chętnych. A szkoda, bo chciałem sprawdzić, czy wszyscy grają na czas, wykorzystując fakt, że podania do własnego bramkarza nie są karane, a ten przetrzymuje piłkę dłuższą chwilę. Problemem jest także częsta mała kontrastowość strojów, przez którą zdarza się pomylić własnego zawodnika z cudzym. Kopanito to **sympatyczny drobiazg, ale rację bytu ma według mnie tylko jako gierka imprezowa** (graczami można obsadzić całą pięcioosobową drużynę, ale przy PC to już poważny tłok). |CDA|

(*) Skojarzył ci się Kazimierz Górski? Gratuluję, wygrałeś klej do protez zębowych.

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 5

+ szybka, prosta, sympatyczna, więc dobra na imprezy
− singiel szybko się nudzi...
− ...a po trybie multi hula wiatr
− słaba AI przeciwnika
− czasem trudno rozróżnić drużyny na boisku
− umożliwia łatwą grę na czas
− ogólnie uboga

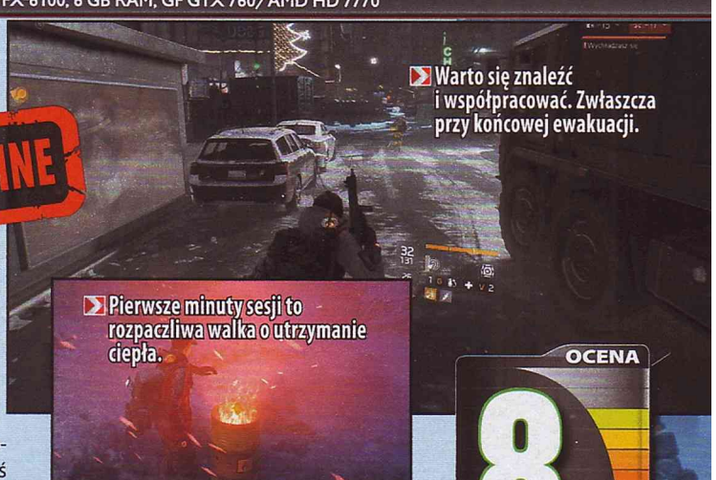
18 PLATFORMY: PC, PS4, XBO
PRODUCENT: UBISOFT MASSIVE
DYSTRYBUTOR: UBISOFT
OPŁATY: OK. 66 ZŁ (15 €, PC), 63 ZŁ (PS4), 65 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: PEŁNA
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU CORE I5-2400/FX-6100, 6 GB RAM, GF GTX 760/AMD HD 7770
GATUNEK: AKCJA/RPG

THE DIVISION SURVIVAL

TYLKO ONLINE

„Hip, hip, hipotermia!", skanduje: **enki**

Drugi dodatek do The Division wywraca rozgrywkę na lewą stronę i wnosi bardzo potrzebny powiew świeżości do zmęczonej formuły klepania z pamięci jednego rajdu za drugim.



Jedną z większych bolączek trapiących design Dywizji był dla mnie fakt, że czas, w którym toczy się jej akcja – zima – prawie w ogóle nie ma wpływu na rozgrywkę i służy głównie jako pole do popisu dla silnika gry i projektantów „kosmetykaliów" w rodzaju cyfrowych puchowych kurtek. Przetrwanie, odpalane z bazy głównej jako osobna sesja dla maksymalnie 24 graczy, **to de facto gra w grze, totalna konwersja, która wprowadza takie elementy jak głód, pragnienie, wyziębienie i chorobę**. Dołączając do gry, można wybrać wersję PvE lub lepiej punktowaną PvP.

Miejscem gry jest cały Manhattan, łącznie ze Strefą Mroku, do której należy się dostać po to, by móc się ewakuować z miasta. Każdy gracz startuje (po fabularnej katastrofie śmigłowca) bez ciepłej odzieży w którejś z kryjówek. Na zewnątrz szaleje mroźna burza, -33 stopnie błyskawicznie wyziębiają organizm, więc należy sprintować od umiarkowanie ciepłych wnętrz do płonących beczek, w międzyczasie szukając sprzętu, broni i materiałów craftingowych. No i uważając na patrole wrogów – nie ma tu respawnów i już w pierwszych minutach z 24 graczy zostaje kilkunastu na tyle sprytnych i fartownych, by przetrwać najtrudniejsze początki, dozbroić się i przygotować na podróż do Dark Zone. I oni muszą jednak jeść, by regenerować zdrowie, pić, by wypatrywać z oddali skrzynek z lootem, no i zażywać leki, by powstrzymać rozwój zabójczego wirusa w ciele.

Dwadzieścia kilka godzin mozolnego rozwoju od zera do kilera z podstawki zamknięto tu w półtoragodzinnych sesjach o sporej różnorodności, zmiennej dynamice i wielu emocjonujących momentach. Nagrodami za grę – nawet gdy nie uda się uciec (a samotnie oraz w pierwszych próbach jest to niezwykle trudne) – są skrzynki z wysokopoziomowym sprzętem. Ale choć wraz z rozwijaniem dobrych nawyków robi się tu coraz łatwiej, a czasem wręcz swojsko, i tak wciąż wolę zziębnięty walczyć o życie w tym trybie niż wracać do dywizjowej „rzeczywistości" i cisnąć coraz trudniejsze operacje z Underground. Brawo, Massive! |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 7

+ świetny pomysł na szybki survival
+ wreszcie zakładanie kurtek ma sens!
+ wykorzystanie potencjału craftingu
+ piękne śnieżyce
− kiedy, do diabła, nowe dzielnice?!

PEGI 12

- PRODUCENT: ONEOREIGHT
- DYSTRYBUTOR: PS STORE, SKLEP XBOX
- CENA: 100 ZŁ (XBO), 124 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- GATUNEK: AKCJA/RPG

EARTH'S DAWN

Im dłużej grał, tym szerzej ziewał: **CormaC**

Świetna kreska, widowiskowa akcja, uzależniający crafting, posmak metroidvanii w konstrukcji poziomów i Gearsów w ogólnej estetyce. Rozebrany na czynniki pierwsze Świt Ziemi jest super. Gdybym jednak miał porównać go do zwierzęcia, byłby wypchanym orłem. Niby wszystko ma na miejscu – dziób, pazury, skrzydła. Ale nie poszybuje zbyt wysoko.

Gdy pozaziemska rasa nazwana E.B.E. przybyła na Błękitną Planetę, zupełnie nie byliśmy na to przygotowani. Fala najeźdźców zalała cały glob, błyskawicznie i niemal doszczętnie tłumiąc daremny opór. Ludzkość – czy raczej to, co z niej zostało – podjęła walkę dopiero wtedy, gdy zdołała rozgryźć technologię okupanta i dzięki niej wysłać do boju superżołnierzy w zaawansowanych pancerzach biotechnologicznych i uzbrojonych w skuteczne narzędzia zagłady. Uruchamiając Earth's Dawn, zaciągasz się właśnie do takiego oddziału złodupców nad złodupcami przypominających z wyglądu Marcusa Feniksa i spółkę sympatycznie odbitych w krzywym zwierciadle. Jedna z odmian Obcych podejrzanie przypomina zresztą podziemnych mieszkańców Sery, a i klimat unoszący się nad grą jest cokolwiek gearsowy.

Twój żołnierz (lub żołnierka, bo you go, girl!) jest całkowicie pozbawiony osobowości (nawet przystrojony w berecik, pingle lub inne niezbyt liczne akcesoria do odblokowania), ale nie o głębię charakterologiczną, emocjonalną i fabularną chodziło Japończykom. **Wyrób fabułopodobny bardziej przeszkadza, niż angażuje**, bo podano go w formie symbolicznie animowanych plansz z postaciami mielącymi ozorem (pozostawiono oryginalne japońskie nagrania). Szybko zacząłem przeklikiwać tę napastliwie bezwartościową paplaninę bez żalu i litości, bo i bez odpraw wiedziałem, że nie oczekuje się ode mnie apelów do rozsądku i uczuć wyższych E.B.E.

Dajcie, ać ja powalczę, a wy poczywajcie

Earth's Dawn to przede wszystkim gra **intensywnej akcji serwowanej w dwóch wymiarach**. Podstawowym wyposażeniem superżołnierza są futurystyczne ostrze w jednej łapie i pistolet z nieograniczoną amunicją w drugiej (łatwo stosuje się oręże wymiennie, bo podpięto je pod osobne przyciski), ale z czasem uzyskasz też dostęp m.in. do potężnych dwuręcznych mieczysk oraz łuków, a także możliwości natychmiastowego przełączania się między zestawami rynsztunku. Podczas misji towarzyszy ci kilkuosobowy oddział, ale służy on jedynie jako ruchoma dekoracja, bo gdy tylko pojawiają się wrogowie, „bracia w ramionach"(*) natychmiast przypominają sobie, że zostawili w bazie żelazko na gazie i podają tyły. Obecność kamratów wydaje się wyraźną sugestią obecności **trybu kooperacji, ale tego się niestety w Świecie Ziemi nie uświadczy, choć gra aż się o to prosi.**

Starcia są dynamiczne, efektowne i soczyste, kombosy na ziemi i żonglerka przeciwnikami w powietrzu cieszą, ale walka nie oferuje przesadnej głębi i nie zmusza raczej do wychodzenia poza frenetyczne międlenie przycisków, dashowanie i okazjonalne odpalenie dopałki zwiększającej obrażenia. Nie zmienia to jednak faktu, że rozpierducha daje sporo prostej, szczerej frajdy.

Wróg poczeka...

Struktura kampanii jest taka, że po każdej misji fabularnej – tzw. kontrofensywie – włącza się timer odliczający czas do kolejnej. Czekając na najbliższe zadanie główne, **gracz oddaje się craftingowi, rozwojowi postaci oraz wykonywaniu zadań pobocznych**. Majsterkowanie zrealizowano więcej niż przyzwoicie. Przeróżnych materiałów – w tym rzadkich, obdarzających efekt prac bonusami pokroju obrażeń od ognia czy oślepienia wroga – jest mnóstwo, a na listę dostępnych schematów co i rusz trafiają nowe, więc jest na co ciułać przeróż-

Na potęgę Posępnego Czerepu...

...animacje finiszerów, przybywajcie! (Bo jest was za mało).

Potwór Patryk nigdy nie wrócił z wycieczki na Ziemię. Żona do dziś nie wie, co się z nim stało.

ne elementy. Dorodne drzewko rozwoju przycięte zostało pod walkę, więc wiszą na nim modyfikatory obrażeń czy kolejne ataki wydłużające kombinacje ciosów. Dodatkowo między misjami da się swobodnie przełączać specjalizację postaci, co skutkuje zmianami w atrybutach wojaka.

Pakuły w orle

Największą bolączką Earth's Dawn, tymi pakułami, którymi wypchałem we wstępie orła(**), są **męcząco powtarzalne zadania poboczne**. Zaliczając je, biegasz do znudzenia po tych samych lokacjach, zbierasz te same znajdźki w tych samych miejscach i rozwalasz te same bariery blokujące drogę. Lokacji jest do tego raptem kilka. Co kontrofensywę odblokowywana jest jedna, więc o ile pod koniec można nieco stłumić monotonię, cofając się do starszej miejscówki (w któ-

Rozpierducha, którą z czasem tłamsi grind.

rej pojawią się jakieś nowe, trudniejsze zlecenia), to najpierw trzeba się do tego podkońca doczołgać... Żeby wycisnąć wszystkie nagrody (np. skille do zawieszenia na drzewku rozwoju) albo uzbierać mniej pospolite świecidełka do wytworzenia upatrzonej zabawki, niektóre zlecenia wykonuje się po kilka razy. Jednym słowem: grind. Zegar odmierzający czas do najbliższej misji fabularnej rozsądnie pogonić możesz, wyłącznie odbębniając mozolnie te nudne zadania dodatkowe. Żeby było nieśmieszniej, te, które zawalisz, nie popychają timera ani o sekundę. Wygląda mi to na zwyczajne watowanie kampanii, która inaczej śmignęłaby w mgnieniu oka.

Gra zdecydowanie zyskałaby, gdyby twórcy postawili na misje w lokacjach generowanych losowo, choćby nawet z większych segmentów, byle rozkład korytarzy nie wrzynał się tak szybko i dotkliwie w pamięć. Podczas sesji z Earth's Dawn satysfakcja z walki i craftingu walczyła we mnie z głęboką niechęcią do kolejnej wyprawy przez poznany aż za dobrze teren. Wielka szkoda, że wśród tylu udanych elementów gry trafił się jeden spaprany tak, że całość wyraźnie przez niego skisła. To jednak wciąż niezła produkcja i jestem w stanie zrozumieć zachwyty, jakie tu i ówdzie znalazłem na jej temat w internecie. Jeśli będę do niej wracał – a wcale tego nie wykluczam – to **wyłącznie po małe dawki, bo w dużych staje się nużąca**. Gdyby oferowała co-op, z pewnością odkurzałbym ją chętniej. |CDA|

(*) Takim tłumaczeniem tytułu utworu „Brothers in Arms" (ang. towarzysze broni) zespołu Dire Straits popisał się kiedyś pewien niedouczony radiowiec.

(**) Wiem, że nie tak pracują taksydermiści. Licentia poetica.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 8

AUDIO 7

- fajny styl graficzny
- szybka, widowiskowa, satysfakcjonująca akcja
- rzetelny crafting
- w małych dawkach bardzo fajna

- powtarzalność i grind. GRIND!
- walce nie zaszkodziłoby więcej głębi
- brak co-opa
- byłoby fajnie, gdyby fabuła nie wydawała się aż tak zbędna

REKLAMA

wysoka dawka luteiny

24 mg

Luteina:
jeden z głównych składników barwnika plamki żółtej będącej częścią siatkówki oka.

1 składniki suplementu diety korzystnie wpływają na:
utrzymanie prawidłowej ostrości widzenia działanie wynikające z cynku.

2 **zdrowie siatkówki i soczewki oka**
działanie wynikające z wyciągu z kwiatów róży stulistnej.

dla zdrowia oczu

REKLAMA

PEGI 3

- PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 140 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY (PEŁNA)
- MULTI: TAK
- DEMO: TAK (NA STEAMIE)
- PC: WIN VISTA/7/8/8.1/10, CPU 2,2 GHZ, 2 GB RAM, GF 8600M GT/ MOBILITY RADEON HD 2400/INTEL GMA X3100
- GATUNEK: MENADŻER

Szaleje przy linii bocznej: **CormaC**

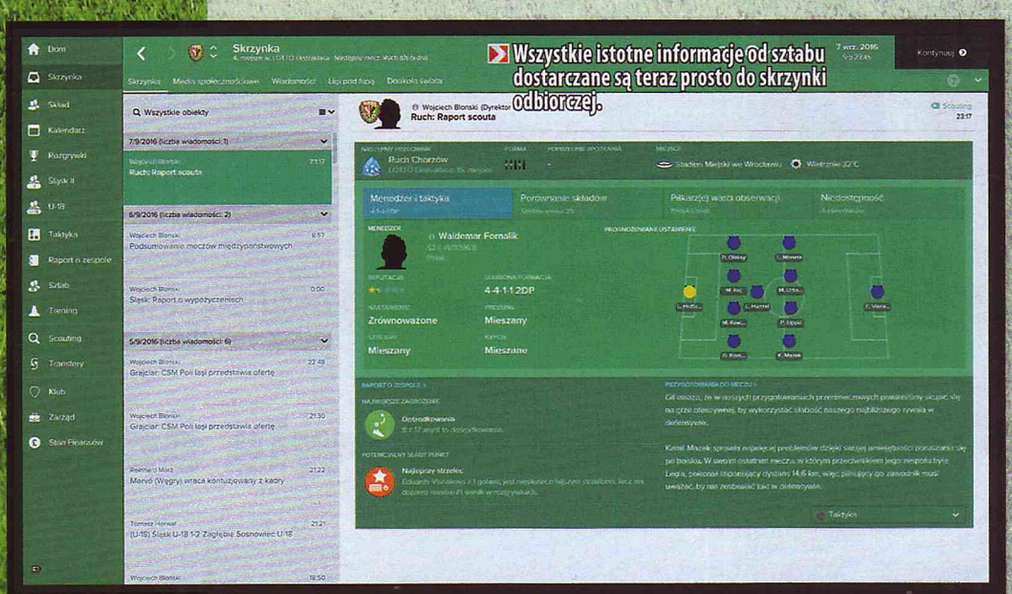
W zeszłorocznym wcieleniu Bezapelacyjnej Gry Wszech Czasów: Nawet Się Nie Kłóćcie twórcy rozpoczęli kruszenie jej wysokiej bariery wejścia. W Football Managerze 2017 kontynuują ten kierunek, ale jako weteran oczekiwałem tym razem również istotniejszych zmian.

FOOTBALL MANAGER 2017™

Chwaliłem FM-a 2016 m.in. za przebudowany interfejs użytkownika i lepszą prezentację istotnych informacji. Zmiany te – a także szereg innych – przełożyły się na większą przystępność gry i przyjemniejszą zabawę. Jak się okazuje, dało się pociągnąć je dużo dalej.

Sztab do usług

W tym roku **zaktywizował się cały sztab klubowy, który wspiera gracza na każdym kroku.** Przed meczem dostajesz pigułę skondensowanych informacji o rywalu, obejmującą jego przewidywane ustawienie, największe zagrożenie (np. że wiele bramek zdobywa po dośrodkowaniach), słaby punkt itp. Po rozegraniu spotkania zgłasza się ze swoimi spostrzeżeniami analityk (to obok naukowca sportowego nowe stanowisko). Z jego raportu dowiesz się na przykład, który twój podopieczny popełnił najwięcej błędów, i zobaczysz graficzną prezentację kluczowych wymian podań. Trenerzy nie tylko dostarczają zwyczajowe sprawozdania z zajęć, lecz również służą poradami – zwrócą np. uwagę na to, że junior dobrze dogaduje się ze starszym kolegą i może skorzystać na jego opiece. Kiedy asystent piłkarzy przychodzi do ciebie z czyimś problemem, od razu sugeruje, jak powinieneś postąpić – może np. zaproponować próbę wytłumaczenia zawodnikowi, że nie gra, bo jego konkurent do składu jest w życiowej formie. Ze swoimi przemyśleniami nie kryją się również skauci i personel medyczny.



#HejSlask!

Wprowadzenie do gry mediów społecznościowych było w zasadzie niezbędne, by odzwierciedlić świat współczesnego futbolu, ale wpływu na rozgrywkę nie ma żadnego i szybko przestałem przeglądać nudne, powtarzalne, a czasem dziwaczne wpisy. Jak w prawdziwym necie, niezależnie od tego, co byś robił, zawsze znajdą się zwolennicy i krytycy – do tego stopnia, że czasami polaryzacja opinii jest nienaturalna (np. wtedy, gdy dzieciak z konieczności zastępuje gwiazdę zespołu i wygrywa ci mecz, a ktoś kręci na to nosem).

Łatwiej, szybciej, trafniej

Znaczną część tych informacji i rad można było znaleźć i w zeszłorocznej edycji, ale trzeba było głębiej za nimi grzebać. Teraz dostarczane są prosto do skrzynki odbiorczej i prezentowane w zwięzłej, przejrzystej formie. Są uargumentowane, łatwiejsze do przyswojenia oraz interpretacji, a często i natychmiastowego wdrożenia bez wychodzenia z inboksa. **Wszystkie te udogodnienia ułatwiają mniej doświadczonym graczom ogarnięcie ogromu Jego Wysokości**, ale i ja, weteran jeszcze z czasów CM 93/94, również bardzo je doceniam. Gra mi się przyjemniej i szybciej, bo mniej czasu marnuję na klikaninę.

Dzięki raportom i poradom zwraca się również uwagę na rzeczy, o których łatwo byłoby zapomnieć, pokroju podniesienia intensywności treningu, gdy zespół nie gra w nadchodzącym tygodniu meczu. Pozwalają też lepiej zrozumieć grę, a przede wszystkim **ułatwiają podejmowanie trafnych decyzji**. Od decyzji gracza – zwłaszcza jeżeli jak ja nie

Twórcy starają się prezentować dane jak najprzystępniej i jak najprzejrzyściej, np. graficznie.

Największą radość czerpię z rozwijania juniorów. Tu Mariusz Idzik ze Śląska z bombą w okienko.

ceduje on wielu swoich obowiązków na podwładnych – zależy zaś w Football Managerze wszystko. Satysfakcja z przekucia godzin analiz, optymalizacji treningów, grzebania w taktyce i wyławiania z rynku transferowego pereł w sukces jest niezrównana.

Chciałoby się więcej

Zmian i nowości jest oczywiście dużo więcej, ale rozczarowuje to, że żadna nie ma należytego ciężaru. Ponieważ gram Śląskiem, **ucieszyła mnie pełna licencja na Ekstraklasę** – pojawiły się autentyczne herby, koszulki i foty zawodników. Ci, którzy grają w lidze wyspiarskiej, odczują z pewnością następstwa zasymulowanego w grze Brexitu, który odbija się choćby na pozwoleniach na pracę. Prywatnie **liczyłem na przebudowę konferencji i rozmów z zawodnikami, bo to od lat ta sama powtarzalna nuda**, którą przeklikuję na autopilocie, znając opcje dialogowe na pamięć. Przeliczyłem się. Przydałoby się również odświeżenie systemu taktyki, który już skostniał – chciałbym np. móc nakazać drużynie automatyczne zmiany ustawienia w zależności od tego, czy ma piłkę, czy nie.

Trzeba jednak odnotować fakt, że **dopieszczono silnik meczowy** – wyraźnie widać np. niższą skuteczność ataków skrzydłami, która w zeszłorocznej edycji była przesadzona. Dzięki nowym animacjom zawodników i ujęciom kamery mecze wyglądają też lepiej. Mam jednak wrażenie, że więcej niż w zeszłym roku jest w całej grze drobnych babolków – odnotowałem bramkarza przenikającego przez słupek, nieprzetłumaczony z angielskiego tekst, nazwę zmiennej wyświetlaną zamiast jej wartości czy sformułowanie „potrzebuje znacznie nieco więcej ogrania" w raporcie z treningu.

Jeżeli masz w FM-ie 2016 ukochanego sejwa, z którym żal ci się rozstać, nie będę nakłaniał cię do przesiadki na najnowszą odsłonę, bo istotnych zmian jest w niej za mało. Podkreślę jednak, że **FM 2017 to najlepsza odsłona cyklu**, który stał się zjawiskiem wykraczającym poza branżę gier. Jest tak dobry, że prawdziwe kluby posiłkują się jej niesamowitą bazą piłkarzy w poszukiwaniu talentów, a niektórzy postawieni pod ścianą wolą zakończyć przygodę z żoną niż z Football Managerem. Za rok będę jednak spodziewał się poważniejszych nowinek. **|CDA|**

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 5

AUDIO 1

- jeszcze przystępniejsza i przejrzystsza niż rok temu
- poprawki w silniku meczowym
- wreszcie licencja na Ekstraklasę
- mecze wyglądają lepiej
- gra się jeszcze przyjemniej
- serio, żadna inna gra mogłaby nie istnieć...
- ...a ja i tak grałbym nałogowo...
- ...bo FM to fenomen...
- ...i już!

- rozczarowuje brak większych zmian
- wciąż ten sam system konferencji i rozmów
- trochę drobnych babolków
- jest w stanie pochłonąć cały wolny czas...
- ...a potem także czas, którego nie masz

REKLAMA

ZNAJDŹ 2 RÓŻNICE

- Przestajesz palić już po 4 dniach
- 1 opakowanie to pełna kuracja 25 DNI

...i już nie palisz

W rzucaniu palenia kluczowe znaczenie ma silna wola rzucającego. Zgodnie z punktem 4.2 ChPL: Jedno opakowanie wystarcza na pełną terapię. Czas leczenia to 25 dni. Osoba paląca tytoń powinna całkowicie zrezygnować z palenia najpóźniej 5. dnia po rozpoczęciu leczenia. Gdy rezultat terapii jest niezadowalający, należy przerwać leczenie i po upływie 2-3 miesięcy rozpocząć leczenie ponownie. Desmoxan można stosować tylko w przypadku pacjentów o poważnym zamiarze zaprzestania palenia tytoniu (4.4 ChPL). Desmoxan, cytyzyna (*Cytisinum*) 1,5 mg kapsułki twarde. Wskazania do stosowania: Produkt leczniczy stosuje się w leczeniu uzależnienia od nikotyny. Stosowanie produktu leczniczego pozwala na uzyskanie stopniowego zmniejszenia zależności organizmu od nikotyny i odzwyczajenie od palenia tytoniu bez objawów odstawienia nikotyny. Końcowym celem stosowania produktu leczniczego jest trwałe zaprzestanie używania produktów zawierających nikotynę. Przeciwwskazania: Produktu leczniczego nie należy stosować u pacjentów: z nadwrażliwością na substancję czynną lub na którąkolwiek substancję pomocniczą, z niestabilną dławicą piersiową, z klinicznie istotnymi zaburzeniami rytmu serca, po niedawno przebytym zawale serca lub udarze mózgu, w ciąży i podczas karmienia piersią. Podmiot odpowiedzialny Aflofarm Farmacja Polska Sp. z o.o.

Przed użyciem zapoznaj się z ulotką, która zawiera wskazania, przeciwwskazania, dane dotyczące działań niepożądanych i dawkowanie oraz informacje dotyczące stosowania produktu leczniczego, bądź skonsultuj się z lekarzem lub farmaceutą, gdyż każdy lek niewłaściwie stosowany zagraża Twojemu życiu lub zdrowiu.

REKLAMA

PEGI 16

PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 115 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU CORE 2 QUAD Q9505/ATHLON II X4 840, 6 GB RAM, GF GTS 450/ATI HD 5570

GATUNEK: KLASYCZNE RPG

TYRANNY

Uległ: **Papkin**

Tyranny to rolplejowy punk. Ale taki zachowawczy, który – gdy już ciśnie systemowi w twarz oskarżenia, a uchachane promilami groupie wytoczą się z jego campera – przywdziewa wyprasowaną koszulę i wraca do pracy w biurze.

Nietrudno odgadnąć, skąd ten „bunt" właściwie się bierze. Wraz z Tyranią Obsidian Entertainment **przekazuje sztafetę pokoleniową młodym (i gniewnym!) twórcom**, którzy choć pomagali przy scenariuszach studia, nigdy wcześniej nie mieli okazji wybić się na niepodległość. Matt Maclean i jemu podobni snują wizję świata, w którym hegemon Kyros zjednoczył pod swoim berłem wszystko, jak okiem sięgnąć, a jego wszechwładzy opiera się jedynie kawałek wyjałowionej ziemi, o zaszczyt przyłączenia którego rywalizują wierne imperatorowi armie. Na sławę zdobywców ma chrapkę Szkarłatny Chór, męty i sadyści, siłą wcieleni do szeregów niejakiego Głosów Nerata (nazywanego w liczbie mnogiej, bo też ów zwykł przywłaszczać sobie wspomnienia i tożsamości wrogów). Przeciwwagę tej luźnej zbieraniny stanowią Wzgardzeni, starannie przeszkoleni potomkowie szlachetnych rodów, którym patronuje Grobowy Ashe (jeden z tych strategów surowych jak tatar z wołowiny, acz kochających swe wojsko miłością ojcowską). Gdzieś pośrodku obu potęg meldujesz się ty. Prawnik.

Ponieważ żyli prawem wilka...

By być precyzyjnym: Stanowiciel, interpretujący zawiłości kodeksów Kyrosa i będący dla lokalnej ludności jednoosobowym adwokatem, sędzią i prokuratorem. Nim jednak wyruszysz hakować i slaszować co popadnie, musisz przebrnąć przez tekstówkę, w której określisz, jak przedstawiciel palestry wsławił się podczas podboju krainy. W prologu gra podsuwa nam kilka dylematów, których konkluzję określamy podług własnego widzimisię. Jeśli zdecydujesz się zrównać jakąś krnąbrną prowincję z ziemią, na późniejszym etapie faktycznie ostanie się z niej jeno kamieni kupa. Jeżeli poślesz najemników ze Spiżowego Bractwa na wygnanie – ci później będą się zapierać rękami i nogami, byle tylko utrudnić ci życie. To też preludium do budowania reputacji wśród lokalnych stronnictw i podlizywania się politycznym figurom. Przebrnąwszy przez kilka ścian tekstu i włączywszy pod panowanie Kyrosa nowe ziemie, otrzymujemy informację o buncie. Wówczas czytanina dobiega końca, a tytuł częstuje nas znajomą perspektywą izometryczną i każe – pod ramię z Chórzystami i Wzgardzonymi – stłamsić powstanie w zarodku.

Tożsamość Tyranii jest silna, co stanowi miłą odmianę po Pillars of Eternity czy Dragon Age'ach, ewidentnie przecież umocowanych w prozie Tolkiena (a w dalszej kolejności: w Zapomnianych Krainach). Skutkuje to tym, że o ile z Filarów musieliśmy niczym oddzielający mak od piasku Kopciuszek wyłuskiwać nieszablonowe wątki(*), tak w Tyranny ma się poczucie obcowania z materią w pełni autorską. Sam antagonista to miła odmiana po pillarsowym JakMuTam, będącym – w zasadzie – zubożoną wersją Irenicusa z drugich Wrót Baldura. Hegemon fascynuje niedopowie-

dzeniem. Wiadomo, że jest kimś więcej niż człowiekiem, ale jego tożsamość, motywacje, a nawet płeć są przez długi czas jedynie obiektem domysłów. Podobnie frapujący są jego, bez wyjątku oszaleli, generałowie, zwani w świecie gry Archontami.

A choć Tyrania wydaje się bardzo oryginalna, **czytelnik fantastyki rozpozna tu inspiracje książkami Glena Cooka z cyklu „Czarna Kompania"**. Jako i tam pojawia się silna postać imperatora (w literackim cyklu nazwana po prostu „Panią"), której nie widział nikt poza jej najbliższymi zausznikami (Schwytanymi, będącymi jak Archonci zgrają rywalizujących ze sobą obłąkańców o niewyobrażalnej mocy magicznej). W dialogach czuć nawet styl Cooka, najeżony wulgaryzmami i kolokwializmami typowymi dla Południowców oraz wtrętami rodem z frontu (Cook służył jako marine, przez co jego powieści czyta się jak historie wojenne przyobleczone w kostium fantasy). Jako że „Czarna Kompania" nie jest jednak szerzej znana polskiemu czytelnikowi (za co osobiście winię niefortunny przekład) – dla wielu z was będzie to doświadczenie bardzo świeże.

Umię albo nie umię

Zupełnie nowe uniwersa mają tendencje do dezorientowania odbiorcy, ale przy całej swej niepodległości (względem gatunkowych klisz) świat Tyranny przedstawia nam się wdzięcznie. I to dzięki banalnie prostej sztuczce – najechawszy w dialogach na nazwę własną czy personalia, gra sufluje zapominalskim krótką ściągawkę „kto zacz". Słusznie, bo rzeczywistość, w której „wojna dobra ze złem dobiegła już końca" (© Cenega), ma własną hierarchię, mitologię i specyficzną sobie organizację. Zderzywszy się z takim informacyjnym murem, gracz miałby prawo czuć się jak dewotka w sklepie z artykułami do BDSM-u. Takiego właśnie zagubienia się gracza nie ustrzeżono się zresztą w (nieskończenie przecież bardziej banalnym) Pillars of Eternity.

Od przeszło strony podszczypuję to nieszczęsne PoE, ale – tak po prawdzie – znacznie lepiej byłoby porównać nowy tytuł Obsidianu do... The Age of Decadence, rzeczy pod względem tzw. wartości produkcyjnych koślawej i kalekiej. Ale zarazem literacko dojrzałej i odważnie wykorzystującej pokpione przez BioWare i Bethesdę skillchecki, dzięki czemu śmiało wskoczyła ona w ubiegłym roku na rolplejowe podium. **I Tyrania, i Wiek Dekadencji pozostawiają gracza zagubionym w obcym świecie i uwikłanym w sieć intryg potężniejszych od siebie.** Wbrew dumnej pozycji Stanowiciela – nie do końca możemy

Tyranny radośnie wygnie igły waszych moralnych kompasów.

o sobie stanowić. Chyba największym sukcesem Tyranny jest **zerwanie z graczocentryzmem** i skołowanie odbiorcy wychowanego na moralnym dualizmie, pogodzonego z etyczną durnotą kotorów, dżejd empajerów i mass efektów.

Niebo gwieździste nade mną

W ww. RPG-ach postać jest albo herosem, który ściąga z drzewa kotki i szlachetnie zrzeka się zapłaty za uratowanie wszechrzeczy, albo mordującym niemowlęta synem wiedźmy (z ang. son of a witch). Sam muszę się wam przyznać, że od dawna mój moralny kompas każe mi w rolplejach odgrywać bohatera, jakiego określilibyśmy (w terminologii Lochów i smoków) mianem „chaotycznie dobrego". Tymczasem Tyranny radośnie wygięło tego kompasu igłę. Bezprzykładnie szlachetni zrażą do siebie wszystkich wokół – i hołdujący zwierzęcej sile Chór, i nieustępliwych Wzgardzonych, i ferującego surowe wyroki Tunona Sprawiedliwości, i zagnanych pod ścianę buntowników. Chronicznie dobrzy muszą odnaleźć w sobie jeśli nie pewne pokłady zła (mające tu nader różne smaki), to wyrachowania. Tyrania nakazuje nam faktycznie „odgrywać rolę".

Jest jeszcze jedna analogia między nową grą Obsidianu a The Age of Decadence – wspomniane wcześniej skillchecki. Już na etapie tworzenia postaci dobieramy sobie pochodzenie, które otwiera (bądź zamyka) nam później opcje dialogowe. Gra nieustannie testuje, czy nasza postać ma dostateczną wiedzę, przebiegłość lub stanowczość, by w słownej ekwilibrystyce posłużyć się jakimś wysublimowanym argumentem. Mało tego – nasze wypowiedzi budują reputację Stanowiciela wśród organizacji i kluczowych postaci, które to mogą (nawet jednocześnie!) podziwiać nas i darzyć bojaźnią. Pleplaniny nie polecam zresztą przeklikiwać, bo **zbudowanie sobie posłuchu u towarzyszy skutkuje zdobyciem ataków kombinowanych, a osiągnięcie rozgłosu w świecie – pasywnymi bonusami i dodatkowymi zaklęciami**. Z racji wielości frakcji nie muszę chyba tłumaczyć, że – jak podczas zjazdu swingersów – nie da się zadowolić wszystkich...

Nie damy pogrześć mowy

Na marginesie – cieszy, że rozmowy są liczne i że przełożono je z wielkim wyczuciem (nie wzbraniając się przed wulgaryzmami, które bardzo budują wiarygodność świata). Daję zresztą głowę, że tłumacze mieli masę zabawy z tyraniowymi neologizmami, nazwami własnymi i koniecznością stylizowania oryginalnych treści. Słabostki przekładu są nieliczne – niektóre kwestie wsiąkły jak kamfora, stąd musimy wierzyć, że klikając w puste pole, nie wypowiadamy właśnie wojny całemu światu (ale błogosławieni ci, którzy nie widzieli...). Z rzadka zdarzają się problemy z odmianą nazw własnych (acz nie jest to poziom Wastelanda 2), ze dwa razy mignęła mi jakaś niedoskonałość w rodzaju kancelaryzmu „na chwilę obecną". Nieźle, jak na 35-godzinny tytuł.

Lingwiści mogą się czuć dopieszczeni, esteci zaś... cóż, to wciąż Unity. **Słabostki**

Lotem bliżej. Sęk w tym, że trzeba później zejść na ziemię, co łatwe nie jest (patrz: recenzja).

W innym świecie, na nieludzkiej ziemi, budujemy kanał. Między młotem a sierpem.

Okiem Monka

OCENA 8

Ukończywszy pierwszy akt, położyłem się spać z myślą, że Obsidian po cichu uwarzył erpega roku. Nareszcie czułem, że muszę zważać na każde słowo, bo wyborów jest multum, a motyl jak szalony trzepocze skrzydłami, ilekroć zaskarbię sobie przyjaźń enpeca albo nadwyrężę zaufanie frakcji. Niestety już podczas następnej sesji okazało się, że wskutek jednej „anarchistycznej" decyzji mój mówiący głosem Jessego McCree oszczepnik stał się wrogiem publicznym. Oto wraz z pierwszym antraktem gdzieś zniknęła cała swoboda – Wzgardzeni, Chór i rebelianci chcieli mojej głowy, a w dialogach próżno było szukać wypowiedzi pozwalających zachować neutralność lub się pojednać. Z początku finalizowanie większości konwersacji przemocą niezbyt mi przeszkadzało, bo taktyczna pillarsowa walka doskonale komponuje się z bezklasowymi bohaterami, bogactwem ekwipunku i zaklęciami własnego projektu. Potem jednak wyczytałem, że gdybym inaczej poprowadził pewną rozmowę, dołączyłbym do ruchu oporu – i nie mogłem nie zacząć grać od nowa. Bo nawet liniowość przestaje wadzić, gdy w heroicznym fantasy to właśnie droga dobra jest niewdzięczna i nie popłaca.

Teksty spływają do redakcyjnej huty. Jeszcze tylko surówkę weźmie w obroty korekta i pismo będzie gotowe.

Poboczność Tyranny wyszła jej na dobre.

silnika gra stara się zamaskować pęczniejącymi od detalu, ręcznie rysowanymi lokacjami i komiksową kreską. Tyle że kot nie do końca umiejętnie udaje tygrysa. Bodaj najgorzej wyglądają prezentowane podczas rozmów portrety postaci, sprawiające wrażenie przywleczonych z nieciekawych zakamarków Deviantarta. Bodaj najgorzej gameplayowo sprawdzają się lokacje mające w Tyranii wielkość sporego dywanu. O ile BioWare sukcesywnie zaprzyjaźnia się z otwartymi światami (inna rzecz, że w złym stylu. Inkwizycja miała, i owszem, największe miejscówki w historii studia, ale przestrzeń zagospodarowano questami rodem z MMORPG), o tyle Obsidian wydaje się wręcz zwijać. Tyranny to poziom Shadowrunów, szczęściem – z nikczemnie niewielkich plansz udało się utkać takie cudeńka jak staroszkolne lochy pod Morską Wieżą, labirynt napuchnięty łamigłówkami, sekretami i wymagającymi konfrontacjami.

Walczyk wiedeński

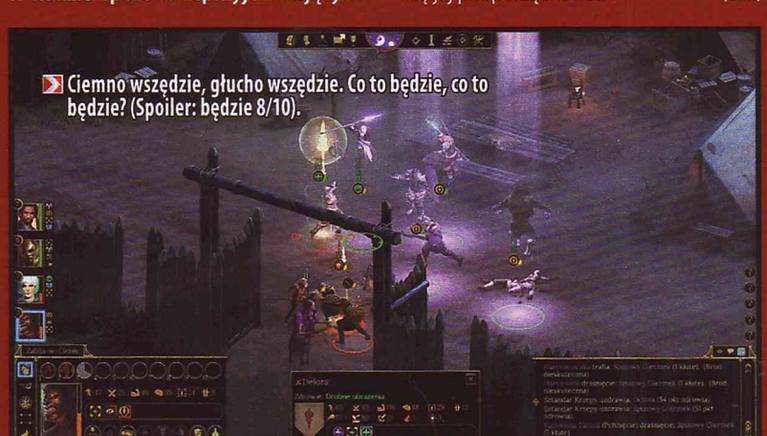
O „konfrontacjach" wspominam dopiero w tym miejscu nieprzypadkowo, bo też jest to element Tyranii, który przekonuje do siebie najmniej. **Starcia toczymy w czasie rzeczywistym (z aktywną pauzą)**, bazując na stale regenerujących się zdolnościach postaci (każdy z towarzyszy ma dwa własne drzewka rozwoju), atakach kombinowanych **oraz własnoręcznie craftowanych zaklęciach**. Zwłaszcza ten ostatni element wprowadza do rozgrywki ciekawy niuans: teoretycznie możemy „przygotować się" do potyczki i włożyć do ksiąg samodzielnie zaprojektowane czary, jakie dobrze sprawdzą się przeciwko istotom podatnym na dany żywioł, oraz przygotować sobie odpowiednie do danych oponentów wzmocnienia. W praktyce jednak: bestiariusz jest za mały, a pojedynki zbyt proste, by chciało się w to bawić.

W ogóle godzi się zauważyć, że Obsidian obrał kilka lat temu niedobrą drogę. Chcąc zdynamizować starcia, wydarto z księgi czarów karty przywołań czy iluzji i odchudzono system odporności i podatności na konkretne obrażenia. **Gra jest od starej szkoły przystępniejsza, ale... głupsza.** Do dziś pamiętam, jak przemierzając baldurowy Podmrok, przygotowywałem sobie przywołania bestii, które miały ściągnąć na siebie próby dominacji/dezintegracji, jakimi rozpoczynali walkę łupieżcy umysłów. I jak każdą potyczkę ze smokiem traktowałem niczym matematyczne równanie, w którym trzeba było zadumać się nad doborem oręża, zwojów, mikstur i czarów. Tu podobne subtelności nie wchodzą w rachubę, i to mimo coraz to nowych postaci, sigili i zdolności, których jest rzeczywiście sporo. Ot – użyj tych samych, wypracowanych buffów, zaatakuj najpotężniejszym zregenerowanym akurat atakiem, powtórz czynność. Owszem, z najbardziej fantazyjnych zdolności możemy skorzystać tylko po odespaniu znojów podróży... ale nigdy nie ma sytuacji, w której nie można by w spokoju ułożyć głowy na poduszce.

Tyrania mniejszości

Nie twierdzę, że starcia są złe. Ale nie twierdzę też, że nie czuje się przy nich znużenia. Na dokładkę **Obsidian tradycyjnie zaszył w kodzie sporo unieprzyjemniających klepanki baboli.** Nasze zuchy radośnie blokują się i na sobie, i na elementach otoczenia, pan miecznik ani myśli wystąpić przez panią łucznik, tkwiący za nią z powściągliwością godną strażnika Buckingham. Prawdziwe kuriozum stanowi zwierzęca towarzyszka, niejaka Zabija-w-cieniu, która każdorazowo stoi w miejscu jak słup owłosionej soli, póki nie wskażemy jej paluszkiem, gdzie powinna uderzyć. Natomiast koleżanka Eb ma bardzo fajną zdolność pozwalającą towarzyszom wzbić się w powietrze i nieco podleczyć... sęk w tym, że niektórzy nie mogą później zejść na ziemię. A lekarstwem na wniebowstąpienie jest wyłącznie wczytanie stanu gry.

Tyranny nazwałem we wstępie punkiem, bo też zamiast trzymać się gameplayowych filarów wypracowanych przez Pillars of Eternity i podążać za literackimi śladami Dungeons & Dragons, dopuszczeni do głosu młodsi developerzy wygrali (nie ustrzegając się kilku sfałszowanych nutek) zupełnie autorski koncert. Tyrania rezygnuje z ras, klas, romansów, questów lojalnościowych, ale swą szczupłość rekompensuje, dokładając do puli przyjemny crafting zaklęć, rozwijające się wraz z nami artefakty, iście TES-owy system zdobywania doświadczenia i... przybrudzony świat, który potrafi sobą zainteresować. Poboczność tego projektu wyszła mu na dobre. Tej akurat Tyranii uległem i chętnie raz jeszcze dałbym się jej podporządkować. |CDA|



Ciemno wszędzie, głucho wszędzie. Co to będzie, co to będzie? (Spoiler: będzie 8/10).

TYRANNY

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

- autorski, dobrze zarysowany świat
- faktycznie angażujące, nieoczywiste wybory
- sporo udanych reform względem PoE
- liczne skillchecki, mądry system reputacji...
- ...acz nie jest to poziom The Age of Decadence
- powtarzalne starcia
- świat przedstawia się dobrze, mechanika – ciut gorzej
- sporo zwyczajowych dla Obsidianu małych potknięć

(*) W rodzaju Niezłomnego czy Zrozpaczonej Matki (dziwnym trafem obie postaci pochodzą z notatnika Chrisa Avellone'a...).

3

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: GIANTS SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: 80 ZŁ (PC), 150 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 16 OSÓB NA PC, DO 6 NA KONSOLACH
- GATUNEK: SYMULATOR

FARMING SIMULATOR 17

Słoneczniki van Allora. I traktor.

Farmił: **Allor**

Wirtualne rolnictwo to obciach? Liczą się tylko FPS-y? No to możesz się zdziwić, ale w multi z najnowszego Call of Duty gra na Steamie mniej więcej trzykrotnie mniej osób niż w Farming Simulator 17. Tak, w multi! Dzień w dzień!

Rozkładając Farming Simulatora 17 na czynniki pierwsze, trudno jednak znaleźć odpowiedź na pytanie: ale jak, dlaczego?! To przecież wariacja dobrze znanej formuły „oraj, siej, doglądaj, zbieraj, sprzedawaj, ulepszaj, powtarzaj". Najlepsza z osadzonych w naszej rzeczywistości. Tyle że **umowność rozgrywki jest wręcz porażająca**. Ot, choćby taka sprawa jak cykl roczny, w rolnictwie stanowiący przecież podstawę. Jest... a nie, nie ma go wcale. Mamy za to cykl dobowy – i magiczne rośliny, którym wystarczy kilka dni, by wzrosnąć. Z symulacją ekonomiczną wcale nie jest lepiej, bo ceny wprawdzie się zmieniają, więc nie da się sensownie zarabiać, siejąc tylko jeden rodzaj zbóż, ale żeby to się jakoś rozsądnie z czasem zmieniało? Zależało od jakichś globalnych wydarzeń? Do tego najlepsze ceny najczęściej ma obecnie skup kolejowy, co ma pewnie zachęcać do jeżdżenia pociągiem. To nowość w serii – ale choć pociągami jeździć lubię, to jakoś nie jestem sobie w stanie wyobrazić rolnika, co to zmienia się w maszynistę i sam przewozi swoje plony po szynach.

Kolejną nowością jest możliwość wykonywania prac dla sąsiadów. Ich maszynami, za kasę i reputację (wpływa później na obniżenie ceny pola, jeśli będziemy chcieli je kupić). Fajne, tylko czemu lepiej finansowo wychodzi się, samemu pracując na polach innych, a na swoich zatrudniając parobków (którym płaci się znacznie mniej niż sąsiedzi nam)? Nowością jest też leasing, wcześniej dostępny jedynie jako mod (obecna wersja jest zresztą pierwszą, która umożliwia ich instalowanie na konsolach – oczywiście wyłącznie tych z oficjalnego repozytorium), co przyspiesza rozwój. Szkoda tylko, że nadal plony trzeba zwozić i sprzedawać samemu, przez co prędzej czy później dochodzi się do momentu, gdy fizycznie nie ma się już czasu na wykorzystanie wszystkich swoich pól.

Przy tych wszystkich uproszczeniach (np. fizyka jest tak „zaawansowana", że traktory od czasu do czasu robią fikołki na płotach...) Farming Simulator 17 **ma jednak to „coś", co sprawia, że po prostu wyłączasz myślenie i chcesz farmić. Solo, w multi – nie ma znaczenia!** A jak nie możesz, to chociaż YouTube'a sobie włączysz, by zobaczyć, jak farmią inni. Że mogłoby być lepiej? Może... ale zanim o tym pomyślę, muszę gnojówkę na pole zawieźć. Sami rozumiecie – rośliny czekać nie będą, a mam chrapkę na nowego New Hollanda! |CDA|

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

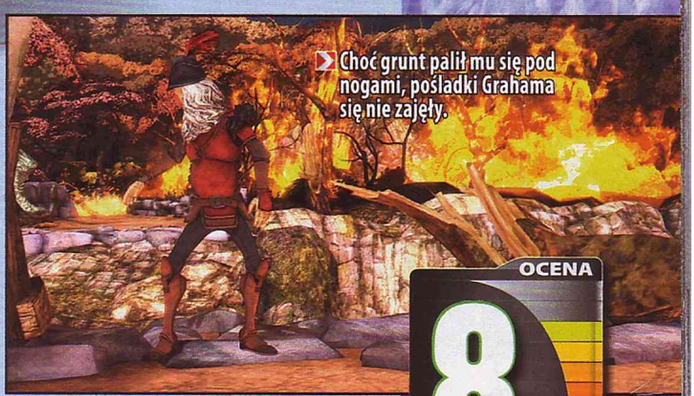
- najlepszy symulator farmy
- wygląd
- duży wybór maszyn
- nowe sposoby zarabiania
- mody na konsolach

- wersja PL nie aktywuje się na Steamie
- brak warstwy strategicznej
- problemy z fizyką
- sztuczność świata

12

- PLATFORMY: PC, PS3, PS4, X360, XBO
- PRODUCENT: THE ODD GENTLEMEN
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 110 ZŁ (PC), 125 ZŁ (KONSOLE)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: PRZYGODOWA

KING'S QUEST



Choć grunt palił mu się pod nogami, posładki Grahama się nie zajęły.

Insygnia przekazywał: **Papkin**

Za Króla Ćwieczka King's Quest wyznaczał ramy point'n'clicków. Dziś pokazuje, jak powinno się robić odcinkowe przygodówki.

Ot i złośliwość losu! Ledwie podsumowywaliśmy, co też dzieje się u króla Grahama (CDA 11/2016), a ten zdążył w ekspresowym tempie wystąpić w dwóch kolejnych odcinkach i zamknąć(*) sezon swych przygód. Wnioski? Dobra wiadomość jest taka, że King's Quest **pozostał konsekwentny w swej baśniowości (acz podszytej komedią) i że nie zaprzestał żonglerki pomysłami, tempami, lokacjami i tonacjami emocjonalnymi**. Podsumujmy: pierwszy rozdział to, z grubsza, klasyczna przygodówka (acz prostsza, niż to drzewiej bywało), drugi kusi pewnymi elementami... menadżera (!), trzeci to typowe telltale'owe gnanie od lokacji i minigierki do lokacji i minigierki. W epizodzie czwartym KQ próbuje papugować Profesora Laytona (serię gier logicznych, którą znać trzeba), serwując nam ciąg łamigłówek (szkoda jedynie, że za często dubluje przy tym schematy wyzwań i że taktownie odkłada nieliniowość na dalszy plan). Piąty to zaś miks łączący konstrukcje poprzednich miniczęści i dokładający do puli zagadki bazujące na... sędziwym wieku protagonisty. Podczas całego sezonu widzieliśmy, jak Graham dojrzewa, siłą rzeczy ostatnią z przygód musiał odbyć jako siwobrody staruszek, który wykorzystuje do rozwiązywania łamańców głowy swoją demencję (między innymi). Przykładowo chcąc ugasić pożar, przypomina sobie, że w dawnym miejscu spotkań trolli mieszkańcy Daventry postawili piaskownicę (skąd kradnie wiaderko), później zaś reflektuje się, że jednak fontannę (z której podbiera nieco H_2O).

Dziwaczni Dżentelmeni dokonali niemożliwego! King's Quest bardzo szczodrze wygarnia z wątków, postaci i lokacji przedstawianych przez śp. Sierrę On-Line (autorów siedmiu klasycznych części i niesławnego Mask of Eternity). Czyni to jednak na tyle umiejętnie, że osoby niemające o serii pojęcia nawet tych mrugnięć okiem nie zauważą. A choć jest to zarazem rzadki kazus, kiedy odcinkowa przygodówka naprawdę zasługuje na nazwanie jej przygodówką (bo też zaszyto w niej wcale niebezczelne łamigłówki), potrafię sobie wyobrazić, że **przyzwyczajeni do oryginałów puryści mogą kręcić na ten powrót nosem**. Cóż, im pozostaje zaprzyjaźnić się z fanowskimi kontynuacjami pokroju Every Owl Has Its Day czy The Silver Lining. Jednak jako że nie należę do przygodowych fundamentalistów, podtrzymuję: **King's Quest potęgą jest** i basta! |CDA|

(*) Do końca roku powinniśmy jeszcze dostać krótki epilog, jaki ostatecznie podomyka niedomknięte wątki.

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

- bardzo pomysłowa konstrukcja kolejnych odcinków
- twórcze wykorzystanie spuścizny Kena i Roberty Williamsów
- świetna oprawa muzyczna i dubbing
- zagadki są proste, ale nie bezczelnie proste

- recykling niektórych wyzwań
- w całym swym zróżnicowaniu miewa momenty i lepsze, i gorsze

PEGI 16

- PRODUCENT: MIMIMI PRODUCTIONS
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND (PC)
- CENA: 97 ZŁ (PC), BRAK (WERSJE KONSOLOWE W 2017)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK

- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: STEAM, GOG
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I3 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GF GT 640/AMD HD 7750

- GATUNEK: TAKTYCZNA/SKRADANKA

Walczył za shoguna: **Cursian**

Żyjemy w czasach, gdy nikomu nieznani garażowi chałturnicy regularnie odwołują się do największych klasyków, chcąc wcisnąć swoje badziewie pokoleniu tęskniących za dzieciństwem trzydziestolatków. Mając tego świadomość, niespecjalnie przejąłem się obiecankami Mimimi Productions, ale niech mnie, ich gra to naprawdę Commandosi – z samurajami!

SHADOW TACTICS BLADES OF THE SHOGUN

Akcja Shadow Tactics rozgrywa się w XVII-wiecznej Japonii. Nowy shogun zakończył okres krwawych wojen i zapoczątkował erę rozkwitu. Względny dobrobyt najwyraźniej przeszkadzał osobnikowi kryjącemu się pod pseudonimem Kage-sama, postanowił on bowiem obalić świeżo powstały ład. Fabuła nie jest przesadnie finezyjna, ale w swych wyślizganych torach porusza się całkiem zgrabnie. Bohaterowie uosabiają kojarzone z realiami archetypy, dialogi są raczej drętwe, ale mają swój prosty urok – da się to wszystko śledzić, choć na żadnym polu nie wybija się ponad przeciętną opowiastkę o samurajach.

Przyczajona kunoichi, ukryty shinobi

Jeśli graliście w Commandosów lub Desperados, odnajdziecie się tutaj w pięć minut, bo ogólne założenia są w zasadzie identyczne. Sterując niewielką grupą doskonale wyszkolonych bohaterów, należy zrealizować z pozoru niewykonalne zadania, przeciwstawiając wrogim masom spryt i przebiegłość, niezbędne do cichego eliminowania niewygodnych strażników i planowania skutecznych dywersji.

W zależności od konkretnego etapu gracz dysponuje ściśle określoną liczbą (maksymalnie piątką) świetnie uzupełniających się postaci. Shinobi Hayato potrafi wspinać się w trudno dostępne miejsca za pomocą linki z kotwiczką, sprawnie przemieszczać się po dachach i bezszelestnie zabijać ze średniego dystansu celnie ciskanym shurikenem. Jego przeciwieństwem jest samuraj Mugen. Powolny, ale z łatwością pozbywa się nawet trzech strażników jednocześnie oraz jako jedyny przenosi ciężkie przedmioty i samodzielnie eliminuje wrogich ciężkozbrojnych. Do tego dochodzą zastawiająca pułapki Yuki, dezorientująca przeciwników przebraniem i gładką gadką Aiko oraz snajper Takuma. Trzeba przyznać, że to dość standardowy zestaw, ale to w zasadzie jedyny poważny zarzut, jaki można wysunąć wobec Shadow Tactics. **Ekipa sprawdza się dobrze, ale nie obraziłbym się, gdyby dołączył do niej ktoś nieco bardziej odkrywczy.**

W skutecznym przedzieraniu się przez wrażе zastępy pomaga tryb cienia, który pozwala „zakolejkować" każdemu wojownikowi po jednej akcji, a następnie odpalić je wszystkie w spójnej, idealnie zsynchronizowanej sekwencji. Wbrew pozorom nie jest to wcale zbyt wielkie ułatwienie, bo rozlokowanie podwładnych w optymalnych do tego miejscach i tak wymaga sporo wysiłku. Dzięki tej opcji można natomiast tworzyć naprawdę satysfakcjonujące kombinacje. Przykładowo Yuki wabi gwardzistę w kierunku sideł, w tym samym czasie Mugen miażdży nazbyt czujny patrol ciśniętym ze wzgórza głazem, a Takuma zdejmuje celnym strzałem jedynego świadka całego zajścia. Potem wystarczy już tylko uprzątnąć trupy i można ruszać dalej. Poezja!

Dom latających shurikenów

Wielką zaletą tytułu są **dobrze zaprojektowane misje**. Widać, że komuś naprawdę chciało się nad nimi przysiąść, bo każda ma unikalną mechanikę i nic nie zdarza się tutaj dwa razy. Zaczyna się od samotnego shinobi infiltrującego fortecę, potem trzeba okraść podejrzanego oficjela w przyprószonym śniegiem miasteczku (ślady stóp mogą zdradzić pozycje drużyny), podsłuchać wrogą naradę, otruć doskonale strzeżonego daimyo... Dzieje się naprawdę dużo i do samego końca bawiłem się wspaniale. **Po Shadow Tactics kompletnie nie widać wątpliwego rodowodu i gdybym nie wiedział, że jest inaczej, posądziłbym o grę o wiele bardziej uznane studio.** Pomniejszy zgrzyt fundują tylko spadki płynności (zwłaszcza pod koniec pierwszego i ostatniego etapu), ale w tego typu produkcji nie ma to przecież większego znaczenia. Grę opatrzono nawet całkiem udanym dubbingiem. Domyślnie ustawiony jest co prawda angielski, ale istnieje też możliwość wybrania japońskiego, co z serca polecam, bo niebywale dobrze robi na i tak niezły klimat. Brać i grać! |CDA|

SHADOW TACTICS: BLADES...

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

+ przemyślane, dobrze zaprojektowane poziomy
+ świetnie uzupełniający się bohaterowie...
− ...ale przydałby się pośród nich choć jeden nieco oryginalniejszy

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: WARM LAMP GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 43 ZŁ (10 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PRZYGODOWA

BEHOLDER

Donosił na sąsiadów: **Cursian**

Na pewno macie w swoim sąsiedztwie jakiegoś podstarzałego, zgryźliwego pana Zdziśka, który do dziś nie może doczyścić rąk z tuszu, jakim upaskudził łapy, pisząc liczne donosy w czasach PRL-u. To jest gra o jego młodości.

Aparatczyk na rozdrożach: szef czy rodzina?

I spy with my little eye...

Bohater Beholdera ma wątpliwą przyjemność żyć w fikcyjnym kraju, w którym opresyjny rząd promuje rzeczywistość rodem z mokrych snów Józefa S. i jemu podobnych. Komu jak komu, ale Polakom nie trzeba chyba tłumaczyć, czym pachnie taka „idylla": powszechna inwigilacja, szarzyzna, donosicielstwo i życie w ciągłej niepewności. Któregoś dnia Carl otrzymuje propozycję nie do odrzucenia: jako że poprzedni gospodarz jednej z kamienic w miasteczku Krushvice miał nieszczęśliwy wypadek (przypadkowo zatłukł się policyjnymi pałami na śmierć), polecono mu zająć jego miejsce i pilnować, by w budynku nie zagnieździł się element wywrotowy. W imię wyższego dobra Carl będzie musiał wpychać nochal w resztki cudzej prywatności i szukać, a w razie potrzeby nawet fabrykować, odpowiednie haki. Nie obejdzie się bez rozstawiania kamer, grzebania w szafach w poszukiwaniu kontrabandy i tym podobnego bezeceństwa. Istnieje niby możliwość postawienia się zwierzchnikom, współpracy z ruchem oporu i zachowywania się jak przyzwoity człowiek, ale czy aby na pewno warto? Żona jeszcze młoda, a i dzieci przecież ładne... Szkoda by było, gdyby spotkał ich wypadek, prawda?

Gameplayowo gra przypomina nieco This War of Mine, tyle że zamiast zajmować się przetrwaniem zarządzasz czasem i gotówką. Cała zabawa polega na tym, by umiejętnie balansować pomiędzy oczekiwaniami władzy, mieszkańców i rodziny. Jakkolwiek byś się sprężał, i tak nie zdążysz zrobić wszystkiego, więc prędzej czy później coś się skiepści. Ignorowanie rządu to najszybsza droga na tamten świat, ale jeśli zbagatelizujesz sercowe problemy lekarza, nie będzie chciał ci później pomóc w wyleczeniu córeczki, która być może w ogóle by nie zachorowała, gdybyś wcześniej nie poskąpił kilku dolców(*) na aspirynę. Łańcuszki wyborów i konsekwencji są całkiem rozbudowane, co oczywiście cieszy. Sęk w tym, że **po oswojeniu się z nietypowym klimatem szybko zacząłem się nudzić**. Wszystkie wymienione wyżej czynności sprowadzają się tak naprawdę do monotonnego przesmradzania się po kilku pokojach i statecznego klikania interaktywnych obiektów. Niegłupia rzecz, ale na nie więcej niż 3-4 godziny.

PS: Jeśli podobał ci się model zabawy z This War of Mine, dolicz jedno oczko. |CDA|

(*) Dolar w roli waluty pseudokomunistycznego państwa? Tylko tutaj.

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

+ oryginalne realia
+ klimat zaszczucia, poczucie znalezienia się w sytuacji bez wyjścia
− prosty gameplay szybko zaczyna nużyć

7 PLATFORMA: PC
PRODUCENT: TEKU STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 65 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PRZYGODOWA/LOGICZNA

CANDLE

Bawił się ogniem: **Davy Strange**

Zawsze miło jest trafić na grę niezależną, której styl można z czystym sumieniem nazwać artystycznym, a nie udającym rozpikselowane retro. Jest jeszcze milej, kiedy sama gra ma do zaoferowania więcej niż tylko ładne obrazki.

Nie widzę, widzę, nie rozumiem?

Nawiedził mnie rzadki różowy Pepe.

Takie właśnie jest Candle. Jako Teku – mały chłopiec, którego zadaniem jest odnalezienie szamana uprowadzonego przez wrogie plemię Wakchu – stawimy na swej drodze czoła ludziom i dzikim zwierzętom, ale przede wszystkim licznym przeszkodom nieorganicznym. Pod wieloma aspektami tytuł przypomina Limbo, ale wiele rzeczy robi od Limbo zwyczajnie lepiej.

Candle jest platformówką, w której **drogę torujemy sobie poprzez używanie szarych komórek, a nie małpią zręczność**. Sterowanie pozwala nam na bieganie i skakanie (oraz podejmowanie różnego rodzaju interakcji ze światem), ale Teku jest dość nieresponsywny. Tempo rozrywki co prawda rzadko wymaga od niego precyzji, niemniej po entym chybieniu uskoku o milimetry trudno ukryć irytację.

Trzy krainy, które odwiedzamy w grze, są podzielone na małe, połączone ze sobą lokacje, a większość zagadek rozciąga się pomiędzy kilkoma jednocześnie. Taka budowa świata **wymaga od gracza spostrzegawczości i dobrej pamięci** (tudzież kartki i czegoś do pisania). Zagadki opierają się na różnych mechanizmach – tu trzeba podskoczyć, żeby złamać gałąź, tu trzeba zmieszać niebieski z żółtym, by otrzymać zielony, a czasem rozwiązać prostą łamigłówkę, by otworzyć zamek. Niebagatelną rolę odgrywa ogień – dłoń naszego małego protagonisty działa jak tytułowa świeczka, co pozwala mu „przechowywać" rozpalony płomień. Ten służy najczęściej do aktywowania mechanizmów, lecz dotarcie do nich, nie gasząc go po drodze, rzadko kiedy jest łatwym zadaniem.

W Candle najbardziej wyróżnia się przepiękna oprawa. **Akwarelowe, ręcznie malowane mapy przypominają żywe obrazy.** Grafika jest niestety trochę nieczytelna – czasem nie widać, czy wystająca półka skalna jest fizycznym obiektem, czy może tylko elementem tła. Podobnie jest z porozmieszczanymi tu i ówdzie przedmiotami do zebrania – niektóre da się łatwo przeoczyć. Do pełni szczęścia brakuje mi tu nie tyle usprawnienia wymienionych zgrzytów, bo to tylko detale, ale naprawdę ciekawej i ładnie podanej historii. Niemniej i bez niej Candle jest przygodówką godną uwagi. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

+ śliczna
+ różnorodne zagadki
+ wymagająca
− miejscami nieczytelna grafika
− sterowanie potrafi zirytować

PEGI 12

PRODUCENT: GENDESIGN/SIE JAPAN STUDIO
DYSTRYBUTOR: SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
CENA: 250 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
DEMO: BRAK

GATUNEK: PLATFORMOWA/PRZYGODOWA

The Last Guardian

Zaprzyjaźnił się z Trico: **Krigore**

Fumito Ueda nie jest demonem wydajności. W ciągu ostatnich piętnastu lat stworzył trzy gry, z których The Last Guardian jest zdecydowanie największym i powstającym w największych bólach projektem. Ale się opłaciło.

Każdy, kto uruchomi tę grę z myślą, że oto czeka go chyże pomykanie przez ruiny z gigantycznym pupilem pod bokiem, raczej się zawiedzie. To gra pełna spokojnych chwil, poszukiwań drogi prowadzącej dalej, eksploracji tajemniczego środowiska i budowania relacji z – wydawałoby się – potworem. **To gra inna niż wszystkie typowe tytuły na PS4 – i w tym chyba tkwi jej siła.**

Osobliwy olbrzym

Po raz pierwszy The Last Guardiana odpaliłem – jak mi się wydawało na samym początku – tylko na chwilę, by zobaczyć obydwu głównych bohaterów. Po wysłuchaniu opowieści starszego człowieka, obudziłem się w ruinach zamku, w olbrzymiej komnacie, gdzie obok mnie leżał przykuty łańcuchem do podłogi Trico. Najprawdopodobniej młody, okaleczony „gryf". Pomogłem mu: wyciągnąłem raniące go włócznie, nakarmiłem, w końcu – odpiąłem obrożę z łańcuchem. Tak zaczęła się przyjaźń. Z początku bardzo wątła, naznaczona niepewnością i brakiem zaufania. Wraz z kolejnymi przeszkodami jednak nasza więź się zacieśniała, a minuty, które miałem spędzić przy ekranie, zamieniły się w godziny.

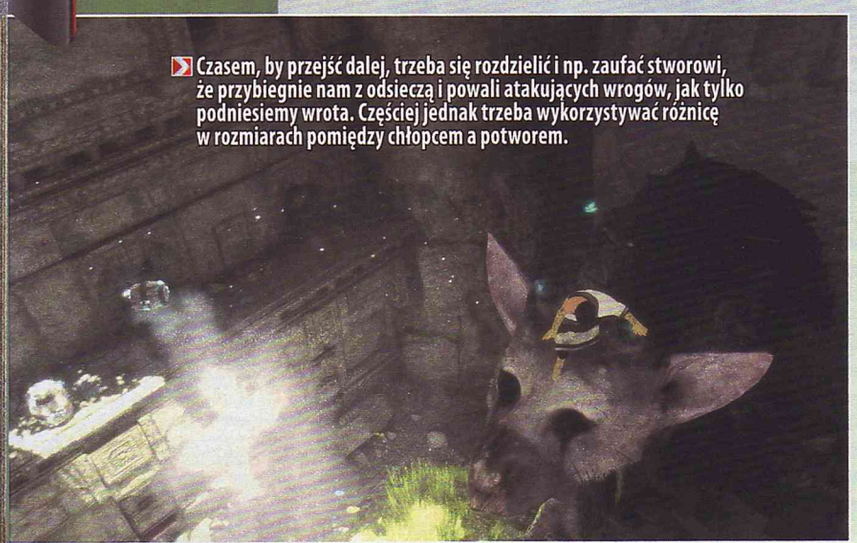
Czas w The Last Guardian ucieka powoli, w spokojny, melancholijny wręcz sposób. Tak samo zresztą budują się relacje między głównymi bohaterami. To tytuł eksploracyjno-przygodowy. Przemierzamy tu zdewastowany zamek, który z początku wygląda na zupełnie opuszczony. W miarę jednak kontynuowania opowieści okaże się, że nasz tandem musi stawić czoła nie tylko izolacji w ruinach, ale i bardziej namacalnemu zagrożeniu. W istocie The Last Guardian to gra, która **wymaga przede wszystkim spostrzegawczości, zmysłu poszukiwacza i wyobraźni przestrzennej**. By iść dalej, trzeba się rozglądać, szukać sposobu. Na ogół rozwiązanie kryje się we współpracy głównych bohaterów.

Widać w The Last Guardian, szczególnie w sterowaniu postacią i zakresie jej ruchów, echa dwóch poprzednich gier Fumito Uedy. Odkrywanie ruin to charakterystyczne dla Ico różnego rodzaju podciąganie się po uchwyceniu krawędzi, skoki, przeciskanie się. Kontakty z gryfem to zaś wspinanie się po jego monstrualnym ciele – znamy to z Shadow of the Colossus. Właśnie dzięki temu ostatniemu bardzo często można pokonać przeszkodę: gdy nasz towarzysz stanie na dwóch łapach, opierając się przy tym o ścianę, będziemy mogli wejść po jego upierzeniu w miejsce w inny sposób niedostępne. Tego rodzaju możliwych rozwiązań i interakcji jest sporo, każda zaś wykorzystuje tę czy inną formę współpracy między bohaterami. Porywające są momenty, gdy Trico, niosąc chłopca uczepionego na grzbiecie lub głowie, przeskakuje nad przepaścią lub pokonuje olbrzymi mur!

Po co ci mapa?

Relacje między bohaterami to jednak nie tylko takie wspólne bieganie po ruinach: są one dużo bogatsze i ewoluują. Początkową niepewność szybko zastępuje większe zaufanie, a gracz wraz z chłopcem uczy się rozpoznawać sygnały zwierzęcia. Jest w tym trochę błądzenia po omacku, niekiedy – mam wrażenie – jest to nieco zbyt sztucznie przedłużane lub nie działa do-

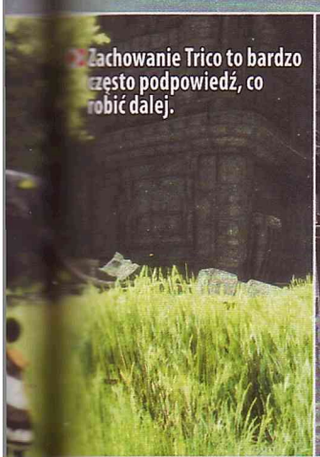
Nie każdemu przypadnie do gustu, ale każdy powinien ją odpalić choć na chwilę.



Czasem, by przejść dalej, trzeba się rozdzielić i np. zaufać stworowi, że przybiegnie nam z odsieczą i powali atakujących wrogów, jak tylko podniesiemy wrota. Częściej jednak trzeba wykorzystywać różnicę w rozmiarach pomiędzy chłopcem a potworem.

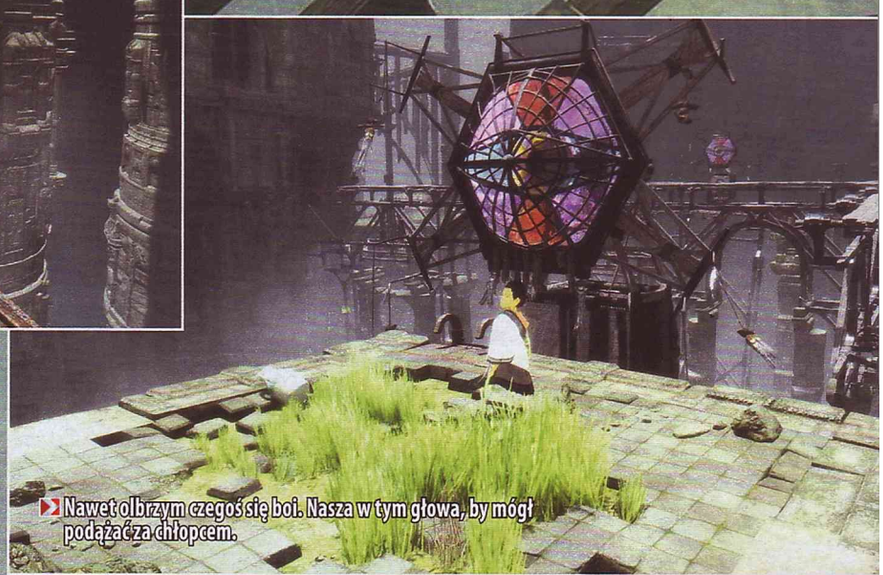
Trico – czyli co?

Imię uratowanego na samym początku młodego najpewniej gryfa i zarazem jednego z dwójki głównych bohaterów to tak naprawdę wielopoziomowa gra słów. Pierwsza produkcja studia to Ico, zresztą to właśnie od niej pochodzi nazwa developera – Team Ico. The Last Guardian to z kolei trzecia gra studia, stąd więc mógł wziąć się Trico. Ale to nie koniec. Imię jako całość może być nawiązaniem do japońskich, brzmiących w bardzo podobny sposób słów oznaczających więźnia lub małego ptaka, a także połączeniem słów „kot" i „ptak".



Zachowanie Trico to bardzo często podpowiedź, co robić dalej.

Z czasem więź pomiędzy Trico i chłopcem pogłębia się do tego stopnia, że zawierzają sobie nawzajem życie.



Nawet olbrzym czegoś się boi. Nasza w tym głowa, by mógł podążać za chłopcem.

brze, np. w przypadkach, gdy trzeba naszego towarzysza uspokoić. Sporo tu też zależy od progresu w grze, bo wraz z kolejnymi godzinami pojawiają się nowe możliwości i olbrzym uczy się chociażby reagować na polecenia młodzieńca. Ogólnie jednak wypada to bardzo dobrze, ale co najlepsze – **relacje te są dwustronne**. Trico często zaznacza swą obecność, podpowiada swoim zachowaniem, gdzie powinniśmy się udać, i nieproszony od początku broni chłopca przed zagrożeniami, odwdzięczając mu się zapewne za okazywaną dobroć, przynoszone jedzenie oraz troskę, jakiej stworzenie doświadczyło na samym początku. Jest to wszystko przekonujące i bardzo dobrze oddane.

Wspomniane wyżej zachowanie Trico to jeden ze sposobów, w jaki twórcy omijają kwestię interfejsu w grze, który jest bardzo oszczędny. **Historia prowadzona jest za pomocą skromnej narracji retrospektywnej** – staruszek z początku gry czasem skomentuje jakieś zdarzenie, niekiedy wyjaśni zachowanie Trico lub podpowie, w jaki sposób szukać rozwiązania. Wskazówką są również niebieskie motyle, pojawiające się całkiem dyskretnie wszędzie tam, gdzie powinniśmy coś zrobić. Skutek tego wszystkiego jest taki, że najczęściej widzimy jedynie świat gry. Żadnych map, strzałek, pasków życia i innych tego typu rozbijających klimat rozwiązań. Twórcy poszli nawet dalej i gra nie oferuje możliwości zbierania tak powszechnie kojarzonych z ekosystemem PlayStation trofeów (aczkolwiek grałem w wersję przedpremierową i w tej kwestii może się coś zmienić). Uczucie zanurzenia się w świecie jest bardzo wyraźne!

Buszujący w piórach

Grę bardzo dobrze zrealizowano technicznie. **Rozmach świata niekiedy zapiera dech w piersi.** Zwiedzane w grze ruiny porażają rozpiętością: labirynt potężnych komnat, wysoko wysklepionych sal czy długich korytarzy potrafi całkiem niespodziewanie zamienić się w dziedziniec obwarowany przepaściami – nad którymi czasem trzeba z pomocą Trico przeskoczyć. Niestety, efekt psują znaczne czasami spadki fps-ów. Sporadycznie gra po prostu przycina.

Wrażenie robi również sama postać towarzyszącego nam olbrzyma: po jego ciele, niczym po kolosie, można się po prostu wspinać. Nie zawsze jednak wychodzi to bezproblemowo. Postać chłopca niekiedy w niezamierzony i niezależny od woli gracza sposób błądzi pomiędzy kończynami potwora. Pojawiają się czasem nienaturalne animacje, a młodzieniec na siłę przyklejony jest – na pohybel grawitacji! – do upierzenia gryfa. Irytujące bywają również sytuacje, gdy wiadomo, że np. pewnej krawędzi da się złapać, ale ułożenie głównych bohaterów sprawia, że w praktyce jest to niemożliwe. Choć muszę przyznać – w tym ostatnim przypadku jednak nie do końca wiem, czy winę zwalić na niedociągnięcia techniczne, czy raczej na zamiary twórców, by tym realistyczniej oddać dynamikę towarzyszącej nam dzikiej bestii.

To wszystko blednie jednak przy rozmachu i charakterze The Last Guardian. Fajne jest to, że tak naprawdę **samej gry – rozumianej jako klasycznie pojmowana zręcznościowa kaskada trudności do pokonania – jest tu w zasadzie niewiele**. To klimat, to błądzenie po osobliwych lokacjach, to w końcu historia dwóch połączonych przez los istot, które odnalazły się w tym dziwnym więzieniu, a ich losy nierozerwalnie się splotły. To tajemnica, którą musimy odkryć. Zdaję sobie sprawę, że The Last Guardian nie każdemu przypadnie do gustu, ale każdy powinien go odpalić choć na chwilę. Wydaje mi się, że Ueda stworzył nie tylko kolejny, wpisujący się w jego dotychczasowy dorobek tytuł, ale i zupełnie przy okazji coś w rodzaju testu na dojrzałość. Spróbujcie – a jak się nie uda, to wróćcie do tej gry po latach. Być może dopiero ten powrót mile was zaskoczy. **|CDA|**

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

- + para głównych bohaterów i relacje między nimi
- + ładna, klimatyczna grafika
- + minimalistyczny interfejs
- – pojawiające się niekiedy trudności związane z ruchem postaci
- – czasem zbyt daleko posunięte błądzenie po omacku w relacjach z Trico

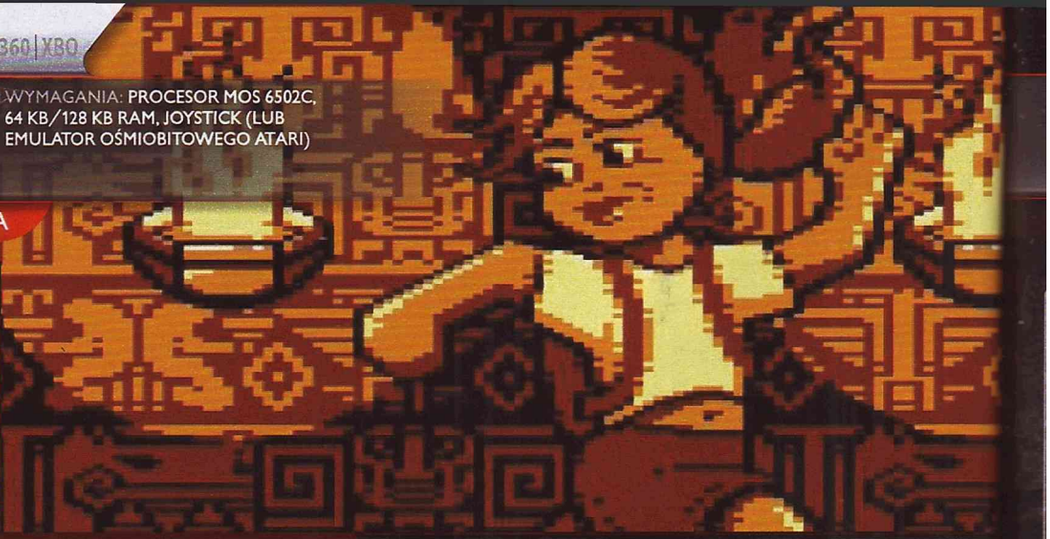
PEGI ?

PRODUCENT: ARSOFT CORPORATION
DYSTRYBUTOR: ARSOFT CORPORATION
CENA: 0 ZŁ (PLIK)/69 ZŁ (KARTRIDŻ)
WERSJA PL: TAK
MULTI: BRAK

WYMAGANIA: PROCESOR MOS 6502C, 64 KB/128 KB RAM, JOYSTICK (LUB EMULATOR OŚMIOBITOWEGO ATARI)

GATUNEK: LOGICZNA/ZRĘCZNOŚCIOWA

Laura. Laura Crouft. :)



LAURA

Posiadacze Atari będą wniebowzięci!

Maski Przeznaczenia szukał: **Bartłomiej Kluska**

Atarowcu, jeśli od lat z zazdrością zerkasz na właścicieli pecetów, PS4 i XBO, którzy cieszą się nowościami, gdy ty ciągle musisz łupać w Boulder Dasha i Robbo, mam dla ciebie dobrą wiadomość. Oto pojawiła się warta uwagi nowość na twój ukochany komputer!

Tak jest, przed wami nowa gra na... ośmiobitowe Atari. Na dodatek **w wersji cyfrowej dostępna jest za darmo**. Grę można pobrać z internetu i uruchomić na emulatorze lub komputerze Atari XL/XE wyposażonym w 128 kB pamięci RAM.

Tytułowa bohaterka to dwunastolatka, która w notesie dziadka odnalazła wzmiankę o dającej moc kontrolowania umysłów Masce Przeznaczenia. Rusza więc w pełną niebezpieczeństw podróż, by odnaleźć ów cenny artefakt. Zabawa polega mniej więcej na tym co w przygodach Rockforda i Robbo: zbieramy porozrzucane po planszy maski, rozwiązując przy okazji rozmaite zagadki. Czyli np. drzwi blokujące dostęp do dalszej części korytarza otwieramy znalezionym wcześniej kluczem, ostrożnie rozsuwamy (jak w Sokobanie) elementy otoczenia przeszkadzające w dotarciu do artefaktu, zabraną z korytarza bombą niszczymy mur blokujący przejście do następnego etapu itp., itd. Krótko mówiąc, **mamy esencję tego, co cieszyło nas w okolicach 1990 roku**. Hej, łza się w oku kręci.

Coś więcej

Autor nie zamknął się jednak w zaskorupiałej formule „wariacji na temat Boulder Dasha" i wzbogacił swą grę o dodatkowe elementy, w tym dużo więcej rodzajów przeciwników, na różne sposoby utrudniających Laurze (i nam) życie. Mamy także błyskawicznie rozprzestrzeniające się wodę i ogień, zakopane w ziemi miny-pułapki, bagna, z których wyrwać się można tylko rytmicznym machaniem joysticka, strzelające we wszystkich kierunkach promienie, otwierane kluczami skrzynki z niespodziankami, monety, pochodnie rozświetlające ciemności itd. A dzięki temu, że pojawił się regenerowany eliksirami pasek zdrowia i gracz nie musi się frustrować, że każdy kontakt z wrogiem kończy się śmiercią, Laura może i straciła nieco hardkorowości swych duchowych przodków, ale za to gra się w nią płynniej i przyjemniej. A że **każda z 32 plansz zapewnia nowe wyzwania i typy zagadek**, szybko stałem się ofiarą syndromu „jeszcze jednego etapu".

Innym świetnym pomysłem, który doceniam jako stary gracz, są porozrzucane po planszach monety, których... wcale nie trzeba zbierać. Ich kolekcjonowanie śrubuje natomiast wynik punktowy. A po co zdobywać punkty w Laurze? Otóż po zakończeniu zabawy wystarczy zeskanować telefonem wygenerowany przez Atari kod DataMatrix, by zostać dopisanym do wszechświatowej listy najlepszych graczy tworzonej w serwisie High Score Café. Ćwierć wieku temu nie mogłem zweryfikować, czy byłem lepszy w Robbo od kolegi z klasy. Z Laurą to możliwe!

Robbo killerka

Muszę jednak przyznać, że **w natłoku tych wszystkich atrakcji jest parę rzeczy, które można by zrobić lepiej**. Szkoda, że świetnej muzyki jest w grze tak mało. Grafika, nawet uwzględniając, że to pixel art i „stylówka" sprzed 30 lat, wydaje mi się nieco zbyt umowna. Miejscami w efekcie czułem się trochę zagubiony. Tym niemniej nie psuje mi to **generalnie pozytywnego odbioru całości**. Na dodatek autor zapowiada pracujący pod Windowsem Laura Konstruktor, pozwalający graczom samodzielnie tworzyć nowe etapy i męczyć nimi kolegów (podobnie jak robili to w Boulder Dashu i Robbo).

Jeśli szukasz dobrego powodu, by wyciągnąć z piwnicy swoją zakurzoną atarynkę, to właśnie go znalazłeś. Łap za joystick lub przynajmniej odpalaj emulator. Po prawie 30 latach Robbo doczekał się godnego następcy. |CDA|

Kolekcjonerka

Pracujący nad Laurą sześć lat (!) Arkadiusz Lubaszka przygotował również wydanie kolekcjonerskie – zapakowany w eleganckie pudełko kartridż z grą (są bonusowe plansze!) wraz z pięknie wyglądającą instrukcją. A dzięki dodatkowej pamięci w kartridżu do uruchomienia tej wersji Laury wystarczy najzwyczajniejsze Atari z 64 kB RAM-u (np. 800XL lub 65XE).

Laura to nowa, polska gra na... ośmiobitowe Atari. Serio!

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 6

+ nowa... gra... na... Atari...
+ ...w którą pograsz też na PC, i to za darmo
+ fajnie się w to gra!
+ High Score Café

− grafika mogłaby być czytelniejsza...
− muzyki jest mało

PEGI ?

- PRODUCENT: BLACK WING FOUNDATION
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 88 ZŁ (20 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- DEMO: TAK, NA STEAMIE
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I3, 2 GB RAM, GF GTX 650

GATUNEK: LOGICZNA/PLATFORMOWA

Prowadził kolejne śledztwo zza grobu: **Cursian**

Znacie te opowieści o ponurym, wiecznie marudzącym detektywie z ciągotkami do użalania się nad sobą przy każdej nadarzającej się okazji? Cóż, to jedna z nich. Z tą różnicą, że Renoir naprawdę ma powód do narzekania. Nie żyje.

RENOIR

„Ja tylko pociągnął!"

To było prostsze, niż wygląda.

Biedaczek obudził się pewnego razu na cmentarzu i odkrył, że stał się duchem. Co więcej, dziury po kulach sugerują, że raczej nie rozstał się ze światem, leżąc w ramionach pięknej dziewoi. Zamiast walnąć się w zimnej mogile i spokojnie czekać sądu ostatecznego postanowił dowiedzieć się, kto go tak urządził.

Postawmy sprawę jasno: fabuła jest dokładnie tak denna, na jaką wygląda. Nie dość, że główne założenia bezczelnie zerżnięto z Murdered: Soul Suspect, to jeszcze zaadaptowano je nad wyraz marnie. Narracja sprowadza się do rzucanych niekiedy przez bohatera niezbyt zabawnych uwag oraz opatrzonych komentarzem animowanych plansz. Całość stara się trzymać klimat klasycznego kina noir, przy czym „stara" to tutaj słowo klucz.

Zarządzanie siłą martwą

Niemal cały czas spędza się na rozwiązywaniu szarad. Autorzy nie raczyli wytłumaczyć dlaczego, ale **detektyw ma zdolność kontrolowania duchów** i cierpi na śmiertelny w skutkach światłowstręt. Oba te czynniki determinują prawie każde wyzwanie w grze. Jako że wystawianie się na zbyt wiele luksów kończy się natychmiastową porażką, przed wydostaniem się z danego pokoju-zagadki należy najpierw wyłączać bariery w postaci lamp, reflektorów itd. Zazwyczaj robi się to przy pomocy wspomnianych fantomów. Renoir może kontrolować od jednego do kilku (zależnie od danego etapu), a następnie rejestrować i odtwarzać ich ruch, tworząc złożone, wielosegmentowe sekwencje. Przykładowo pierwsza zjawa uruchamia dźwignię, a następnie czeka, aż jej korzystający z powstałego w ten sposób przejścia kumpel wyłączy prąd i umożliwi opuszczenie mostu dla bohatera.

Nie jest to szczególnie nowatorska mechanika, ale umiejętne zgrywanie w czasie poczynań kilku sługusów daje pewną satysfakcję, nawet jeśli 90% wyzwań da się rozwiązać z marszu. Problem w tym, że twórcy nie potrafili wykorzystać pełnego potencjału pomysłu i nieustannie klepią ten sam schemat. Dalsze etapy nie zaskakują, a w rezultacie szybko stają się zwyczajnie nudne. Od gier logicznych oczekuję ciągłych zmian, tego, by wymagały ode mnie kreatywności i kombinowania, a nie polegania na raz wypracowanych rozwiązaniach. GLaDOS mi świadkiem, że to możliwe.

Robaczywe zwłoki

Gra działa na Unreal Enginie 4, ale naprawdę tego nie widać. Nie czepiam się czarno-białego stylu (choć raz czy dwa się przez niego zaciąłem, bo nie dostrzegałem zlewających się z otoczeniem „aktywnych" drzwi), ale modele obiektów i postaci są po prostu paskudne. Jak na ironię najgorzej wygląda sam Renoir, choć być może wynika to z tego, że siłą rzeczy zawsze jest w centrum uwagi. Słowo daję – tak kanciastą mordę widziałem ostatnio chyba za czasów śp. PlayStation 2. Porządne rysunkowe 2D wyglądałoby tu o wiele lepiej, a w dodatku ładnie komponowałoby się z „fabularnymi" planszami.

Swoją chochlę dziegciu dodaje skopane sterowanie. Po pierwsze radzę od razu zajrzeć do opcji i rozłożyć je po swojemu, bo gra nie wykorzystuje myszy i całe obciążenie zrzuca na lewą rękę, podczas gdy prawa służy co najwyżej do drapania się po tyłku. No dobra: czasem klepie się nią jeszcze Enter. Najgorsza jest jednak **absolutnie tragiczna responsywność**. Renoir reaguje na polecenia z wyraźnym opóźnieniem, ma problemy z poruszaniem się po drabinie i nawraca z gracją wyładowanej cegłami ciężarówki. Na szczęście produkcja stosunkowo rzadko zmusza do pośpiechu, więc to „tylko" spora niedogodność, a nie ostatni gwóźdź do trumny.

Za ten ostatni w przypływie złości można za to momentami uznać stopień „zarobaczenia": a to platformy lub zapadnie przestaną reagować na polecenia duchów, a to one same zapominają wydanych im wcześniej poleceń. Zdarza się to na szczęście dość rzadko, ale i tak przeraźliwe wkurza. Mimo to Renoir z pewnością nie jest kompletną kaszanką i jeśli dawkować go sobie w rozsądnych ilościach, ograniczając sesje do 15-20 minut, można się przy nim nieźle bawić. Na pewno jednak nie za tę cenę. Wyhaczcie na wyprzedaży. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 7

+ w małych dawkach całkiem niezła

− powtarzalne zagadki
− beznadziejne sterowanie
− miałka fabuła
− rzadkie, ale wkurzające bugi

PEGI 12

- PRODUCENT: PLAYSPORT GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 155 ZŁ (35 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU CORE I5-650 3,2 GHZ/FX 7500 APU 2,1 GHZ, 6 GB RAM, GF 440 GT/AMD HD 5670
- GATUNEK: MENADŻER

MOTORSPORT MANAGER™

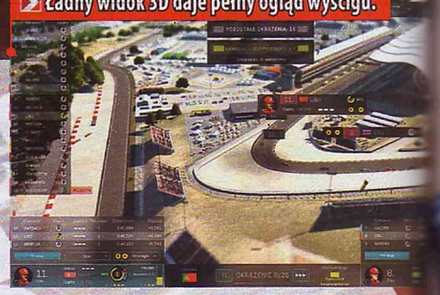
Sadza dziewczynę za kółkiem: **enki**

Sukces Football Managera pokazał włodarzom Segi, że potencjał w grach o zarządzaniu drużyną sportową jest ogromny. Trzeba tylko znaleźć ludzi, którzy zrobią to dobrze. Oto Playsport Games i ich pomysł na menedżera sportów motorowych.

Bolidy mobilnie

Motorsport Manager nie jest tani i jeśli wciąż nie wiesz, czy chcesz się bawić tego typu grą, znajdź jego oryginalną wersję mobilną na Androida albo iOS-a.

Ładny widok 3D daje pełny ogląd wyścigu.



Słowo „sportów" to może lekka przesada, bo gra oferuje raptem trzy serie wyścigowe. Jest to niemniej ograniczenie, które dzięki złożoności systemu gry wcale nie boli, a twórcy spokojnie będą mogli je obejść, rozwijając dalej tytuł. Najważniejsze, że niezależnie od tego, w której z 30 dostępnych w grze stajni zdecydujemy się rozpocząć karierę, **zawsze będzie co robić i nie zabraknie emocji**.

Chińska myśl techniczna

Wydawcy **nie udało się zdobyć licencji Międzynarodowej Federacji Samochodowej**, więc zamiast Formuły 1 mamy Światowe Mistrzostwa Sportu Motorowego, zamiast Ferrari czerwonymi bolidami jeździ tam team Scuderia Rossini, a szefuje całemu temu zamieszaniu nie Bernie Ecclestone, tylko Ernie Hecklerock. W podobny sposób rozprawiono się z torami wyścigowymi, w których nie sposób nie rozpoznać inspiracji oryginałami (np. szybki Mediolan à la Monza czy „leśne" Ardeny vel Spa-Francorchamps). W żaden sposób nie ujmuje to niemniej samej rozgrywce. Dzięki zorganizowaniu serii w prosty system ligowy (na koniec sezonu najsłabsze ekipy spadają do wolniejszych zawodów, a najlepsze awansują do szybszych) jest nawet ciekawiej niż w rzeczywistości, gdzie prestiż F1 wyprzedza resztę o kilka długości i gdzie liczy się wyłącznie twarda gotówka.

Gratka dla fanów strategii na torze.

Rozpoczynając rozgrywkę, da się zasiąść na stołku prezesa dowolnego teamu. Ja zdecydowałem, że zacznę od dna i wdrapię się tak wysoko, jak będę umiał, więc wybrałem Dragon Race Team China i jego stylowe, czerwono-czarne malowanie bolidów. W pierwszych tygodniach zarządzania oraz podczas inauguracyjnego wyścigu poprowadził mnie za rękę samouczek, udanie wyjaśniając, jakie stoją przede mną obowiązki. A jest ich siła. To ode mnie zależy, jaki element bolidu w danej chwili będzie konstruować fabryka w kwaterze głównej, a jakie będą ulepszane (osobno pod względem wydajności i niezawodności) przez zespoły techników. To ja wybieram kontrakty sponsorskie, moment na postawienie nowych budynków w siedzibie czy rozwiązywanie losowych dylematów z wadliwymi podzespołami czy chimerycznymi kierowcami (najczęściej problem można albo zignorować, albo rzucić w delikwenta garścią eurogąbek).

Bierz go!

W końcu przychodzi weekend wyścigowy i wtedy zabawa zaczyna się na dobre. **Na torze „akcja" ukazana jest w 3D, z perspektywy krążącego śmigłowca** (ale kamerę da się obracać i podczepić do dowolnego auta). Podczas treningu zespół dopracowuje ustawienia bolidów – kierowcy kręcą okrążenia i po powrocie do boksu dzielą się uwagami. Na ich podstawie dobieram przełożenia skrzyni biegów, kąty natarcia spojlerów itd. na kwalifikacje (nie ma ich w najwolniejszej serii) i wyścig. Potem jeszcze opony, ilość paliwa na start, dobór ewentualnych bonusów zdobytych podczas treningów i... zielone światło!

W tym sezonie pracujemy nad silnikiem!

Zaplecze zapleczem, ale to umiejętne zarządzanie kierowcami podczas wyścigu pozwala osiągnąć najlepsze rezultaty i daje najwięcej satysfakcji. Moim mistrzom i mistrzyniom (MM nie dyskryminuje kobiet ani wśród kierowców, ani techników i jest ich w grze mniej więcej tyle co mężczyzn) kierownicy mogę zalecić strategię korzystania z opon i silnika – zwiększać szybkość i zarazem ich zużycie podczas bezpośredniej walki na torze, a zmniejszać, gdy jest spokojniej i trzeba przejechać więcej okrążeń na jednym baku. Gdy trafi się wypadek i na tor wjedzie samochód bezpieczeństwa, należy błyskawicznie (okej, pomaga w tym aktywna pauza) podjąć decyzję o tym, czy zjeżdżamy na tankowanie, czy nie. Albo gdy znienacka spadnie deszcz. Co więcej, pierwsze imprezy w sezonie tradycyjnie toczy plaga awarii niesprawdzonych jeszcze podzespołów, więc szarżowanie warto zostawić sobie na jego drugą połowę.

Zbieram na paliwo

Oprócz zwiększenia ogólnej skali gry **przydałoby się jej jeszcze nieco szlifów sztucznej inteligencji**, która bywa zbyt ochocza w swoich ryzykownych strategiach, co sprawia, że często albo czołga się na ostatnim okrążeniu wrakami, albo na oparach. Z drugiej strony właśnie dzięki temu moje pierwsze zwycięstwo, które odniosłem z Dragon Race Team, wyprzedzając toczącego się rywala tuż przed metą, smakowało tak dobrze.

Dziś jestem już po ryzykownej wymianie mojego najlepszego dotychczas kierowcy na jeszcze lepszą i do tego bardziej medialną (ale dużo droższą) sportsmenkę. Jadę dalej z tym koksem, rozbudowuję centralę i celuję w najlepszych z najlepszych. Jeśli nie dostanę się na szczyt z Chińczykami, może zmienię po prostu klub. W końcu menedżer to fantazja o własnej niepowtarzalnej historii sukcesu, a **Playsport Games wykreowało świetny tytuł**, by taką przeżyć. |CDA|

OCENA **8**

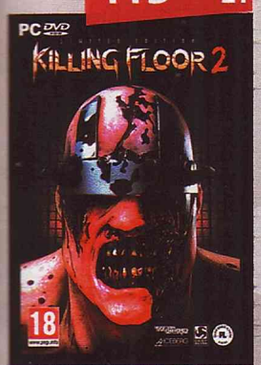
GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

- udana symulacja zarządzania drużyną wyścigową na torze i poza nim
- naprawdę niezła oprawa audiowizualna
- tylko trzy serie wyścigowe
- umiarkowana inteligencja AI
- brak licencji

ALSEN.PL

KOMPUTERY MULTIMEDIA GAMING
PROFESJONALNY SERWIS
KOMPUTERÓW I NOTEBOOKÓW

119,90 zł



Killing Floor 2 Limited Edition (PC)

104,90 zł

Marvel Pinball (X1, PS4)

124,90 zł

Killing Floor 2 (PS4)

Shadow Tactics (PC)

99,90 zł

TECHLAND

Kup produkt firmy Techland w grudniu.
Zarejestruj zakup przez **www.alsen.pl/cdaction**
Weź udział w losowaniu biletów do Multikina!

3-letnia
GWARANCJA PRODUCENTA
na wszystkie monitory

AOC GAMING

seria AGON
AG352QCX

Typ matrycy	MVA
Rozmiar matrycy	35" (88,98 cm)
Format ekranu	21:9, zakrzywiony
Promień krzywizny	2000 mm
Rozdzielczość	2560 x 1080 px
Odświeżanie	200 Hz
Liczba wyśw. kolorów	16,7 mln (100% sRGB)
Funkcje	- Adaptive Sync (kompatybilny z AMD FreeSync) - Flicker Free - Low Blue Light (redukcja zmęczenia oczu)
Wyposażenie	- składany wieszak na słuchawki - pilot QuickSwitch - podświetlenie tylnej części obudowy - metalowa stopa umożliwiająca obrót w podstawie, pochylenie oraz ustawienie wysokości ekranu

Pierwszy zakrzywiony monitor z gamingowej serii AGON

NOWOŚĆ
w cenie:
3449 zł

DOSTAWA ZA DARMO DO 400 SKLEPÓW

Ceny zawierają podatek VAT. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art.66 par.1 Kodeksu Cywilnego. W przypadku zmiany kursu Euro i USD, cena może ulec zmianie.

www.alsen.pl/cdaction

PEGI 3

- PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 168 ZŁ (38 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I5-2300/ FX-4300, 8 GB RAM, GF GTX 560/ATI HD 7850

- GATUNEK: TYCOON

CD-ACTION POLECA

PLANET COASTER

Zróżnicowani, mądrze oskryptowani turyści sprawiają, że lunaparki tętnią życiem.

Gra do rana: **9kier**

Zeszłoroczny ScreamRide był dla studia Frontier zaledwie wprawką. W Planet Coasterze studio pokazuje, jak się powinno: 1) wskrzeszać martwy gatunek, 2) deklasować konkurencję, 3) robić grę przyjazną graczowi. Zapnij pasy!

W ciągu trzech ostatnich dni spędziłam z Planet Coasterem niemal dobę i spodziewam się, że pobędziemy ze sobą jeszcze przynajmniej kilkanaście, a pewnie kilkadziesiąt godzin. Jednak nie uległam jego magii od razu. Choć miałam za sobą doświadczenia z superprzyjemną, pozbawioną ekonomii betą, podchodziłam do gry nieufnie, podświadomie szukając czegoś, przy czym mogłabym pokręcić głową i powiedzieć: „to już nie to samo, wracam do RollerCoaster Tycoona". A jednak, klasyku Chrisa Sawyera, czas na to, by strącić cię z piedestału. **Planet Coaster jest grą niemal idealną i to do niego przyrównywać się będzie następnych przedstawicieli gatunku.** Nic dziwnego, że facebookowa strona RCT World – tytułu, który wyszedł w tym samym czasie, ale w zestawieniu z konkurencją pozostawia wrażenie gry sprzed paru lat – tonie w komentarzach pokroju „zróbcie refundację i kupcie Planet Coastera".

Ocean na końcu drogi

Z dumą patrzę na lunapark, który dopieszczałam przez wiele godzin. Na środku rośnie olbrzymie drzewo, oświetlone dziesiątkami lampek. Obok niego leci zatłoczony deptak, a przy nim sklepy z burgerami, koktajlami i kapeluszami. Z góry spogląda na nie żółty smok. Jeśli podążysz dalej tą uliczką, po prawej zobaczysz szczęśliwych turystów jadących pomalowanymi w pastelowe kolory filiżankach, a po lewej to, z czego jestem najbardziej dumna – wielki kadłub statku kosmicznego, częściowo zanurzony w piasku, i rozgrywająca się w okolicy scena bitewna z garstką Obcych strzelających do siebie z blasterów. Gdzie indziej obok bujanego statku, z którego wybrzmiewa szanta, stworzyłam na plaży piracki zakątek, ze strzelaniną w częściowo zalanym porcie oraz rzędem tematycznych sklepików, bankomatów i bananowców.

Wskrzesza martwy gatunek oraz deklasuje konkurencję.

W tym konkretnym scenariuszu – jednym z dwunastu w trybie kariery – chodziło o to, by dopieścić okolicę wizualnie. **Do tej pory żadnej grze nie udało się mnie przekonać do dekorowania otoczenia**, więc początkowo robiłam to z konieczności, ale z każdą godziną spędzoną przy Wielkim Drzewie sprawiało mi to coraz więcej radości. Umieszczanie na mapie klimatycznych zakątków jest niesamowicie łatwe, a bibelotów – dających się przesuwać, wykręcać i doczepiać do budynków pod różnymi kątami – jest mnóstwo. Westernowa wioska z lokomotywą dojeżdżającą do dworca otoczonego laskami dynamitu? Mroczny las z powykręcanymi, bezlistnymi drzewami i domkiem czarownicy z kotłem pełnym bulgoczącego płynu? Kraken atakujący mackami potężny galeon? To wszystko jest do zrobienia. Jeśli chcesz, możesz zbudować od zera sklepiki, wybierając z szerokiej maści materiałów, ozdób i szyldów, a dodatkowo oświetlić każdy innym kolorem.

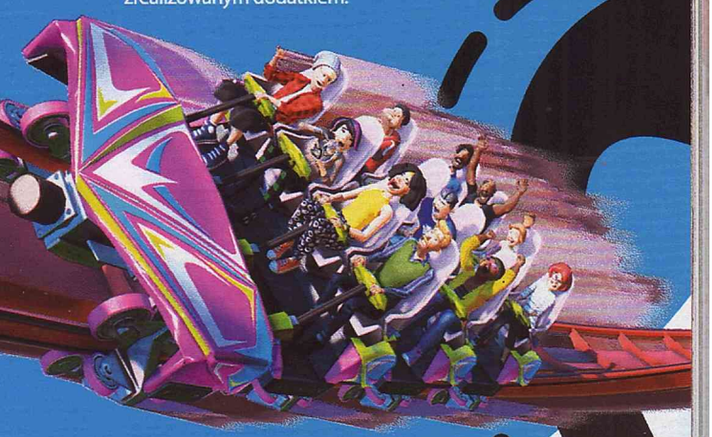
Amerykańscy bogowie

Turyści nie są tu bezmyślnymi lemingami. Kiedy widzą coś, co przykuwa ich wzrok – np. górującą nad uliczkami kolejkę – idą w tamtym kierunku. Kiedy miejsce jest urokliwe, są skłonni więcej zapłacić za bilet. Kiedy wydali sporo na wejściówkę do lunaparku, nie chcą przepłacać za atrakcje. Kiedy czują się źle, ruszają po apteczkę. Kiedy są zmęczeni, siadają na ławce. Chodzą na skróty.

Centrum lunaparku stanowi wioska SF, z kosmiczną bitwą między Obcymi, których ustawiałam i synchronizowałam ręcznie.

Drzewo uparcie śmieje się z ludzi w kolejce.

Ctrl + D, a nie Ctrl + C, ale naprawdę nie ma na co narzekać. Również formowanie terenu to czysta przyjemność, zwłaszcza że wystarczy pokazać, jak wysoko ma sięgać woda, by wypełnić nią dziurę. Kamera pozwala na szybkie przemieszczanie się po parku. Możesz obracać ją, jak chcesz, i zbliżyć tak bardzo, że wyraźnie zobaczysz niewielkie malunki na ozdobnym wozie albo fioletowej wazie, klawiaturę bankomatu, arbuzy w skrzyni, mimikę kosmity i legginsy w panterkę. **To pierwszy lunaparkowy tycoon w 3D, który wygląda naprawdę dobrze** i w którym trójwymiarowość nie jest zbędnym, źle zrealizowanym dodatkiem.



Nie szwendają się bez sensu po pustych ślepych zaułkach, a najbardziej tłoczno robi się zwykle tam, gdzie można kupić coś do jedzenia i picia. Podobnie jest z obsługą. Gdy sprzedawca hot dogów będzie pracował na nieuczęszczanej trasie, może narzekać na brak wyzwań, a wykwalifikowany sprzątacz czy mechanik (bo da się ich szkolić) – na niską pensję.

Już z grupy kilkudziesięciu osób – a zdarza się naraz kilka tysięcy – ze względu na zróżnicowanie typów sylwetki, twarzy, a zwłaszcza ubrań i dodatków, nie sposób wyłowić dwójki takich samych turystów. **To żywa masa, która nieustannie rozgląda się, przemieszcza, również biegiem, gaworzy czy pokazuje coś w oddali.** Widać to zwłaszcza, gdy zdecydujesz się „podejrzeć" przechadzkę jednego z nich w widoku pierwszoosobowym (czy półosobowym w przypadku dziecka). Podobnie można przejechać się na każdej atrakcji czy kolejce.

M jak magia

Frontier rozwinęło to, co zaoferowało graczom przy okazji ScreamRide'a. Mechanika nie bazuje już aż tak mocno na „specjalnych" pętlach – choć te są i są potężne! – dając do dyspozycji możliwość szaleństwa ze zwykłymi torami. Można je płynnie wydłużać, skracać, skręcać i ustawiać pod wybranym kątem. Jeśli zechcesz, wciągniesz wagoniki na specjalnych łańcuchach, zrobisz zjazd tak stromy, że serca turystów podejdą im do gardeł, i zakończysz to taką spiralą, że do gardeł podejdzie im również zjedzony hot dog. Testowe wagoniki na bieżąco pokazują ci, czy poradzą sobie z górką bez wciągarki, a śledzenie cyferek pozwoli ci określić, gdzie ludkom włącza się odruch wymiotny, który fragment ich ekscytuje, a który przeraża.

Kiedy gra każe ci stworzyć coastera o konkretnych parametrach, mogłaby wprawdzie lepiej wyjaśnić, jak osiągnąć np. air time, czyli wrażenie nieważkości, ale była to jedyna sytuacja, w której musiałam zajrzeć do Google'a – zwykle niezbędna jest zaledwie podstawowa znajomość fizyki. Jeśli inwencji wystarczy ci na połowę kolejki albo zorientujesz się, że minęły już trzy godziny, podczas których zaniedbałeś resztę lunaparku, możesz skorzystać z opcji automatycznego dokończenia i otworzyć całość raz-dwa. A nie, gra jest na tyle mądrze skonstruowana, że nie pozwoli ci wpuścić ludzi na kolejkę, która nie została wcześniej przetestowana. To samo tyczy się zresztą innych atrakcji, jeśli zmieniasz coś w domyślnej sekwencji.

Miejsca jest zwykle tak dużo, że podczas budowania nie trzeba się ograniczać, ale uprzedzam, że wznoszenie kolejek to drogi interes. Dobrze, że jest możliwość spłacania kredytów i badań nad nowymi atrakcjami w ratach, bo ekonomia jest w grze sroga i metodą na „daj ludziom zniżkę na picie i zwiększ cenę biletu do 50 dolarów" wiele tu nie zdziałasz. Odnajdą się tutaj zwłaszcza miłośnicy siedzenia w tabelkach, które dobitnie pokażą ci, w jakich kategoriach sobie pofolgowałeś.

Rzeczy ulotne

Jedną z największych innowacji w gatunku jest sposób budowania dróg. Nawet jeśli słoń nadepnął ci na rękę, będziesz w stanie stworzyć coś, co wygląda naturalnie, estetycznie i pasuje do kreskówkowej, barwnej oprawy. Zaokrąglone, powstające w sekundę ścieżki łączą się ze sobą z łatwością i gracją. Chcesz zrobić taką, która się wznosi lub opada? Wystarczy przytrzymać lewy przycisk myszy i ruszyć nią w górę lub w dół. Nie przypominam sobie też, abym kiedykolwiek grała w tycoona, który pozwalał korzystać z klasycznych skrótów klawiszowych. Kiedy się rozmyślę, mogę użyć Ctrl + Z, a jeśli w międzyczasie zdążyłam zbudować coś innego, używam Delete. Nie przekłada się to na wszystkie kombinacje, więc duplikowanie to

Lista moich narzekań jest krótka i w zasadzie nieistotna. Na słabszych konfiguracjach bogate, tętniące życiem lunaparki tracą na płynności. Postaciom zdarza się przenikać przez dekoracje. Mogłoby być więcej gotowych kolejek, bo zwykle gra zachęca do tworzenia ich od podstaw, a także jeszcze więcej elementów scenerii w różnych klimatach. Na szczęście w chwili, gdy to piszę, w Warsztacie Steam znajduje się 28,5 tysiąca stworzonych przez graczy przedmiotów powiązanych z Planet Coasterem, w tym japoński sklep i kolejka wyglądająca jak Gwiazda Śmierci. Zróżnicowane tryby – sandbox z nielimitowaną gotówką, rzeczona kariera oraz wyzwania – sprawiają jednak, że zanim zaczniesz szukać dodatków, podstawka przytłoczy cię ilością frajdy. To hołd złożony tycoonom bazującym na budowie kolejek i tytuł, który od tej pory będzie wymieniany obok Theme Parku i oryginalnego RollerCoaster Tycoona. |CDA|

Okiem Bastiana

OCENA 9

Każdy, kto zjadł zęby na RollerCoaster Tycoonie 3, poczuje się jak w domu, zarządzając parkiem w Planet Coasterze. Jestem absolutnie zachwycony tym, jak wiele rzeczy zostało tu dopracowanych: począwszy od grafiki (animacje!), przez intuicyjny i przejrzysty interfejs, aż po rewelacyjny i genialny w swojej prostocie system budowania własnych obiektów i kolejek. Bardzo cenię sobie „nieinwazyjny" tryb kariery – gra w żaden sposób nie każe nam porzucić parku, jeśli wykonamy wszystkie dostępne zadania. Spragnionym doznań polecam zaś zadomowić się w trybie wyzwań – park rośnie w oczach, dochodzą nowe rzeczy do zrobienia, a to tak naprawdę dopiero początek.

OCENA

- + bardzo przystępna
- + dobrze wygląda
- + mnóstwo opcji personalizacji
- + silnik budowania kolejek
- + sensowna ekonomia
- + relaksująca muzyka Jima Guthrie
- + AI turystów
- − drobiazgi niewarte wzmianki

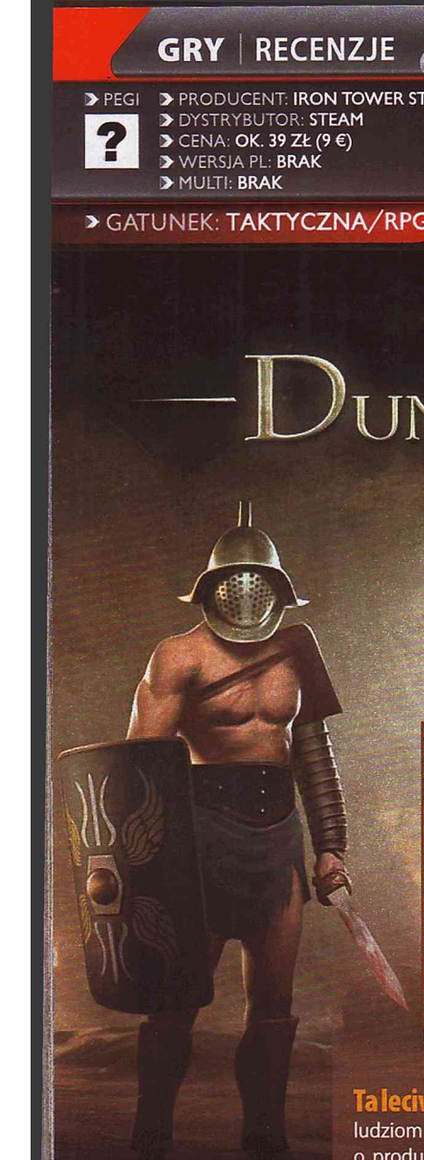
PEGI ?

PRODUCENT: IRON TOWER STUDIO
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 39 ZŁ (9 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 2 GHZ, 3 GB RAM, GF GTS 250/AMD HD 4770

GATUNEK: TAKTYCZNA/RPG

Dungeon Rats



Dokonał taktycznego odwrotu z puszki: **Cursian**

Sukces Icewind Dale i jemu podobnych już dawno udowodnił, że wielowątkowa opowieść nie zawsze jest tym, czego pragną miłośnicy RPG-ów. Czasem wystarczy po prostu dobra rozróba.

Ten siwy twierdził, że nie przejdę. Niech spoczywa w kawałkach.

Dawno po wyborach, a w USA dalej się biją.

Ta leciwa refleksja przyświecała zapewne ludziom z Iron Tower, gdy zadecydowali o produkcji Dungeon Rats. Gra jest spin-offem wydanego w 2015 roku Age of Decadence, które zasłynęło przede wszystkim oryginalnym uniwersum, łączącym klimat Cesarstwa Rzymskiego z postapokalipsą. Ewentualna nieznajomość tutejszych realiów nie jest żadną przeszkodą, bo **fabuła ma marginalne znacznie**. Wcielasz się w skazanego Jowisz wie za co więźnia, trafiasz na samo dno rządzonej przez gangi kopalni i wyrzynasz sobie drogę ku wolności. Okazjonalne dialogi sprowadzają się do wybrania samotnego jak inteligent w polskim sejmie „atakuj", więc obejdzie się też bez umysłu na miarę Cycerona.

Więzienny kombinator

W grze nie ma archetypicznych klas postaci, a rola bohatera zależy wyłącznie od wybranych cech i umiejętności. Te pierwsze są o tyle ważne, że nie ulegają rozwojowi w trakcie przygody, więc radzę się dobrze zastanowić nad ich przydzieleniem. Niezależnie od preferowanego stylu gry warto wszelako zainwestować w charyzmę, bo od jej wysokości zależy liczba towarzyszy, jakich można skaptować do drużyny.

Umiejętności określają z kolei wprawę, z jaką twój pupil włada różnymi rodzajami broni, i które przydatne przedmioty potrafi wytwarzać. Choć zwykle radośnie ignoruję wszelkiego rodzaju crafting, bo jest zbyt upierdliwy jak na mój gust, to tutaj nie sposób go zbagatelizować. Z uwagi na miejsce akcji nie będziesz miał okazji zahaczyć o aptekę ani kramik z bronią, a ograniczanie się do tego, co można zedrzeć z trupów, to najszybsza droga do frustracji. Bohaterowie nie regenerują zdrowia podczas odpoczynku i jeśli chcesz przywrócić ich do pełnej sprawności, nie obejdzie się bez leków. Wprawny alchemik pomoże uniknąć sytuacji, gdy nie ma się czym połatać, a dalszą drogę blokuje wyjątkowo silny przeciwnik. Drużynowemu płatnerzowi również nie grozi bezrobocie, gdyż zużytych pancerzy nie da się nigdzie sprzedać, więc lepiej rozłożyć je na części składowe i sklecić z nich coś nowego, tym bardziej że samoróbki zdecydowanie przewyższają jakością tradycyjne łupy.

Nikt nie mówił, że będzie łatwo

Każdy detal ma nieocenione znaczenie, bo **gra jest naprawdę trudna**. Domyślny, najwyższy poziom trudności to droga przez mękę i wyzwanie tylko dla najlepszych. Jeśli nie masz cierpliwości buddyjskiego mnicha, rozważ pozornie haniebne Nice Guy, bo nawet ono potrafi napsuć sporo krwi, zwłaszcza podczas starć z bossami.

Niezła... ale na dłuższą metę staje się nudna.

Turowy system walki przypomina nieco ten ze starych Falloutów i jest oparty na punktach akcji. Niemal zawsze masz do wyboru trzy ataki podstawowe (lekki, średni i silny), ciosy precyzyjne (raniące poszczególne części ciała) oraz specjalne, powiązane z danym rodzajem broni, jak na przykład obalenie w przypadku młota. Do tego dochodzą flankowanie oraz szereg przedmiotów specjalnych, które odgrywają w Dungeon Rats zaskakująco dużą rolę. Nie przypominam sobie innej gry, w której te wszystkie trucizny, oleje skalne i inne szpargały były czymś więcej niż ciekawostkami, a tu nieraz ratowały mi tyłek.

Dobry nastrój jest nieco psuty przez niedopracowany interfejs. Zabrakło np. podmenu, w którym można by przeanalizować wszystkie dostępne w danym momencie opcje ataku, nie tylko pod względem kosztu w AP (takie akurat jest), ale także szansy na trafienie. Ręczne przełączanie się pomiędzy poszczególnymi możliwościami i porównywanie ich jedna po drugiej zajmuje stanowczo zbyt wiele czasu i jest zwyczajnie irytujące.

Gdyby ta gra wyszła jakieś pięć lat temu, złożyłbym twórcom ofiarę całopalną, bo pod względem walk jest naprawdę dobrze. Problem polega na tym, że wszelkiego rodzaju turówki mają się ostatnimi czasy świetnie, więc nietrudno znaleźć coś równie angażującego, a przy tym oferującego też ciekawą fabułę, której tutaj zwyczajnie nie ma. Jeśli zależy ci tylko na młócce i lubisz się przy tym solidnie napocić, można się skusić. Zwłaszcza że cena wydaje się całkiem rozsądna. Na dłuższą metę ten model zabawy staje się jednak po prostu nudny. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 5

+ skomplikowane walki
+ crafting ma sens
+ niewygórowana cena

- brak fabuły
- marny interfejs
- na dłuższą metę zaczyna być nudna
- piękna to ona nie jest

16
- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: BLACK FOREST GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 90 ZŁ (20 €, PC), 84 ZŁ (PS4), 70 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB LOKALNIE I ONLINE
- GATUNEK: AKCJA

ROGUE STORMERS

Łotrowsko szturmował: **CormaC**

Wykonana w 2,5D strzelanka korzeniami sięgająca Contry (hasło dla młodszych: Broforce). Wielkiej filozofii tu nie ma – biegasz'n'strzelasz. Zerknijmy jednak na tytuł. Byłżeby sugestią pokrewieństwa z rogalikami? Byłżeby.

Wersja pecetowa nie miała najlepszego debiutu po wyjściu z early accessu w kwietniu tego roku. Kilka dni po premierze twórcy (znani z udanego Giana Sisters: Twisted Dreams) wydali patcha naprawiającego część problemów wytkniętych przez recenzentów, ale artykuły i oceny poszły już w świat. Niezrażeni tym Niemcy łatali i balansowali dziełko, aż wzniosło się ponad początkowy poziom produkcji dostatecznej z plusem. Można by złośliwie zauważyć, że na tego typu szlify mieli dwa lata, gdy RS tkwiło we wczesnym dostępie. Zostawmy to jednak, bo bardziej dopracowana w chwili niedawnej premiery edycja na PS4 ubawiła mnie dużo bardziej, niż się spodziewałem. **Szczerze mówiąc, chętnie pograłbym w nią w tej chwili.**

Rdzeń rozgrywki jest tu bardzo prosty. Prawym grzybkiem pada strzelasz niczym w twin-stick shooterach, L2 odpala plecak rakietowy, R2 to spust broni dodatkowej, pod R1 podpięto dash, a pod L1 specjalną zdolność bohatera (herosów jest pięcioro, a każdy inny, tyle że trzeba ich odblokować, co w kontekście co-opa jest umiarkowanie trafionym pomysłem). Smaku nadają jednak grze elementy roguelike'ów. Etapy generowane są za każdym razem od zera i inaczej obsiewane znajdźkami – algorytm budowy plansz jest naprawdę nieźły, choć z czasem zaczyna się zauważać pewne schematy architektoniczne. Bohater gromadzi doświadczenie, a zyskując kolejne poziomy, odblokowuje perki. Tylko one zostają po zgonie, bo obowiązuje tu permadeath i wraz z życiem żegnasz się z całym złotem, wszystkimi dopałkami zebranymi podczas przygody i postępem w tejże.

Jak w typowych rogalikach, **dużą rolę odgrywa tu najzwyklejsze szczęście**, co z jednej strony wprowadza do zabawy uzależniającą nieprzewidywalność, z drugiej zaś potrafi poważnie sfrustrować. Nietrudno nagle wpaść tu w matnię i polec, nim zdoła się wykrzyczeć: „nie no, bez jaj, tak daleko zaszedłem!". Trudno mi jednak było długo boczyć się na grę i zaraz zaczynałem kolejne podejście, bo rozgrywka jest zwyczajnie przyjemna. Ale jest to przyjemność grzeszna, bo Rogue Stormers to bezlitosny pożeracz czasu, który poza doraźną frajdą nie oferuje właściwie nic. Ale hej – doraźna frajda też jest spoko, zwłaszcza **na imprezie, gdzie RS sprawdzi się znakomicie** ze swoimi krótkimi, intensywnymi sesjami i prostą, efektowną rozgrywką. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

- + każde podejście jest inne
- + szybka, przyjemna akcja
- + doskonała do co-opa
- + sporo broni, bonusów, perków
- + wciąga
- − duża rola szczęścia/pecha może sfrustrować
- − na PS4 zdarzają się poważne spadki płynności
- − trochę drobnych babolków typu wroga „utkniętego" w ścianie
- − próżno tu szukać przełomów

12
- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: EA MAXIS
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 97 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA (NAPISY)
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: SYMULATOR

THE SIMS 4: MIEJSKIE ŻYCIE

Szuka swojego miejsca na świecie: **Speranza**

Domki są nudne. Przeprowadźmy Simów do apartamentowców! Niech no się pomęczą z sąsiadami, którzy w nocy imprezują, kłócą się albo hm... wręcz przeciwnie, serduszka wylatują zza ich drzwi.

San Myshuno, nowe miasto w świecie Simów, składa się z czterech dzielnic z budynkami mieszkalnymi oraz uroczego parku. Otoczenia są malownicze i jak w obu poprzednich dodatkach do „czwórki" – można za darmo stawiać kolejne obiekty, m.in. fontanny i roślinność. Oczywiście nie ma otwartego świata i choć ze swojego lokum da się od razu wyjść na plac, to gdy chcę odwiedzić np. bar karaoke znajdujący się tuż obok, pojawia się ekran ładowania. Tak samo jest przed wizytą u sąsiada, i to takiego zza ściany. Miło, że zawsze mogę przynajmniej zapukać do lokatorów obok i poprosić o wspólne spędzenie czasu, ale relacje z nimi są często niełatwe. Gdy trafią się głośni sąsiedzi, trzeba wręcz walić do ich drzwi i odpowiednio porozmawiać, bo nie będziemy mogli spać w hałasie. Zresztą jak mnie się nudziło którejś nocy i śpiewałam (z duchem, bo akurat przyleciał), to znajomy z mieszkania obok też do mnie przyszedł, i to nie po to, by dołączyć do zabawy.

Elementem najbardziej urozmaicającym rozgrywkę są festiwale. Jest ich pięć rodzajów, pojawiają się losowo w nieznanych nam wcześniej dniach. Minie więc kilka simowych dób, zanim poznamy główne atrakcje oferowane w Miejskim życiu. W czasie trwania festiwalu część dzielnicy wzbogaca się o dodatkowe elementy, by dało się m.in. nabyć festiwalowy T-shirt, wymieniać się różnymi okazami, kupić bańki mydlane, wziąć udział w turnieju gier wideo lub wyzwaniu dla podniebienia... Na Pchlim Targu możemy znaleźć obiekty, których nie dostanie się nigdzie indziej (choć i tak dodatek wprowadził sporo nowych mebli). Na Festiwalu Humoru i Harców można zdobywać punkty dla Psotników lub Kawalarzy i jako nagrodę otrzymać np. fajerwerki, lalkę voodoo i pieniądze.

Odkrywanie tego typu nowości cieszy, ale na krótko, bo **ciągle robimy mniej więcej to samo**. Mnie najbardziej zachęcił Festiwal Miłości, bo chciałam sprawdzić, czy zmieniło się moje przeznaczenie w sferze uczuciowej. Najpierw guru mnie zasmucił, mówiąc, że wygląda ono niewesoło, ale innego dnia dał powód do radości: „Duchy podpowiadają mi, że w najbliższej przyszłości spotkasz kogoś wysokiego i ciemnowłosego". Świetnie, to już nie mam po co przychodzić w to miejsce następny raz. Cóż, zostaje mi dalej czekać na Zwierzaki. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 8

- + piękne miasto
- + pięć różnych festiwali...
- − ...które nie przyciągają na dłużej
- − w sumie to po co nam sąsiedzi?

PEGI 7

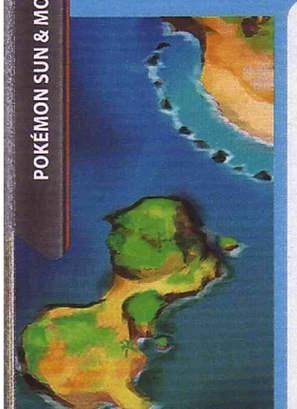
PRODUCENT: GAME FREAK/NINTENDO
DYSTRYBUTOR: CONQUEST ENTERTAINMENT
CENA: OK. 159 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: WALKI ONLINE I LOKALNIE (DO 4 OSÓB), WYMIANA STWORKAMI
DEMO: DOSTĘPNE NA NINTENDO ESHOP

GATUNEK: JRPG

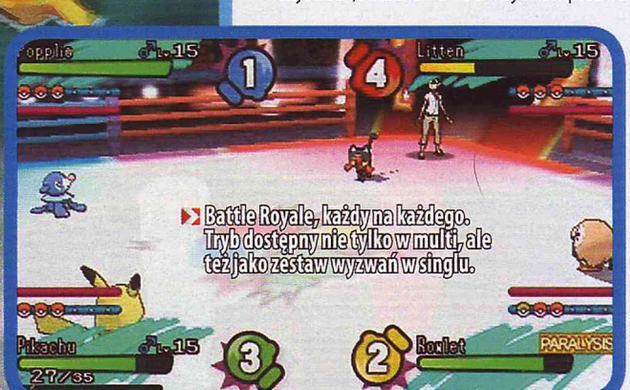
Pokémon Moon
Pokémon Sun

Pozdrawia was tradycyjnym „Alola": **Cross**

Nintendo uczciło dwudziestą rocznicę Pokémon w najlepszym stylu – grą, która zadowoli praktycznie każdego, od wiernych fanów serii po nowicjuszy mających na koncie jedynie kontakt z Pokémon GO.



Jeśli miałbym wskazać, który z Pokémonów debiutujących w Sun & Moon okazał się przed premierą największym sieciowym fenomenem, byłby to na sto procent Mimikyu. Stworek ten to nieśmiały duch, który dręczony samotnością postanowił skonstruować sobie przebranie kogoś lubianego i rozpoznawalnego przez wszystkich. Nabazgrał więc na żółtym prześcieradle twarz i łapki, z tyłu przyczepił ogon w postaci drewnianego kijka, a następnie wdział cały ten nieudolnie sklecony kostium na siebie, by przypominać najpopularniejszego Pokémona ze wszystkich, Pikachu. Fani serii byli kompletnie rozczuleni – i tą historyjką, i bezbłędnym zmysłem artystycznym rysownika, i wreszcie tym, jak uroczo samokrytyczny to pomysł. W końcu twórcy Sun & Moon mają bardzo podobny problem co Mimikyu. Chcieliby zostać docenionymi przez wszystkich za oryginalne pomysły, ale wiedzą, że najszybciej drogę do serc mas otworzy im odwoływanie się do klasycznych Pokémonów.



Wraca stare

Obojętne, jaki był twój pierwszy kontakt z serią – kreskówka z Ashem Ketchumem na Polsacie, Red/Blue/Yellow odpalane w emulatorze czy zbierane z paczek czipsów Tazosy. Wyspy Alola, czyli pokémonowa wersja Hawajów, szybko i bezwzględnie wykorzysta twoją nostalgię. Już na starcie dowiadujesz się, że jedenastoletni główny bohater przeprowadził się na Alolę z Kanto, regionu znanego z klasycznych gameboyowych gier. Dowodów na to jest w jego domu całkiem sporo – po parterze hasa beztrosko kojarzony z Zespołem R kocur Meowth, na podłodze leży maskotka bezkształtnego Ditto, a na biurku uśmiecha się figurka Pikachu. Po okolicznych trawach biegają niezliczone Rattaty, Spearowy i Slowpoki. Nieco dalej po bibliotece przechadza się Samson Oak, opalony na brąz kuzyn słynnego profesora. Z czasem pomocna dłoń wręcza ci gadżet, który pozwoli ci latać po świecie na grzbiecie Charizarda... I tak dalej, i tak dalej. W skrócie, **twórcy dobrze wiedzą, co powinno się sprzedać tuż po szale na Pokémon GO**.

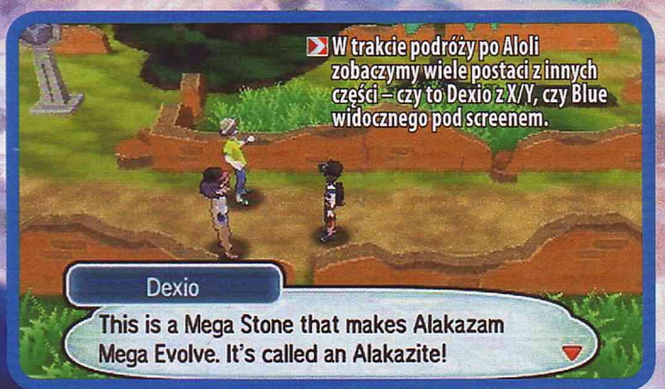
Z początku taka wszędobylskość dawnych znajomych bardzo cieszy, zwłaszcza że **studio Game Freak miało świetny pomysł, jak pogodzić nowe ze starym**. Są to tzw. alolańskie formy Pokémonów, różniące się od oryginałów umiejętnościami i wyglądem, co enpece tłumaczą koniecznością przystosowania się do warunków tropikalnych. Co powiecie na blondwłosego Digletta lub naśladującego palmę Exeggutora o ośmiometrowej (!) szyi? Niestety, takich form jest stosunkowo niewiele – większość klasycznych stworków mimo upływu dwóch dekad wciąż wygląda i zachowuje się tak samo. **Przejedzenie się nostalgią następuje więc tu dość szybko** – co jest na tyle korzystne, że pozwala prędzej skupić się na tym, co Sun & Moon oferuje nowego. A jest tego naprawdę sporo.

Idzie nowe

Turowe walki oparte są jak zwykle na drużynach do sześciu Pokémonów wyposażonych w zestawy czterech ataków. Nihil novi, ale ich otoczka uległa konkretnym zmianom. **Żegnajcie, sale trenerów i ograne już do bólu walki o odznaki – witajcie, wyzwania**

kapitanów, skupione bardziej na eksploracji i oryginalnych zagadkach. W trakcie podróży po świecie celem zostania mistrzem Pokémon raz zostajesz poddany próbie odwagi (zwiedzanie nawiedzonego supermarketu z aparatem fotograficznym), innym razem musisz znaleźć różnice między dwoma tańcami Marowaków (co jest prześliczną parodią minigier z zapamiętywaniem). Każdy test kończy się walką z Totemem, czyli specjalnym Pokémonem, większym i potężniejszym niż inni przedstawiciele jego gatunku. Ma nie tylko konkretnie wzmocnione statystyki, ale też pomagiera u boku. A kiedy uda ci się wygrać pojedynek jeden na dwóch, otrzymasz Kryształ Z związany z typem pokonanego Totema. Kamień w rękach kompatybilnego członka drużyny umożliwi ci wykorzystanie raz na walkę wyjątkowego superataku: przykładowo Flyinium Z pozwoli na zmianę dowolnego ataku z powietrza w znacznie potężniejszy Atak Z (Supersonic Skystrike).

Nie oznacza to, że walki z liderami sal odeszły w zapomnienie – każda z czterech wysp ma tu swojego kahunę, przywódcę, który testuje twoje umiejętności przed wyruszeniem w dalszą drogę. **Sun & Moon szanuje tradycje serii, ale stara się zaoferować w ich obrębie coś nowego.** Po każdej z walk masz więc możliwość zadbać o widocznego na ekranie stworka – czasem w celu wyleczenia go z różnych przypadłości pokroju zatrucia czy poparzeń, czasem tylko po to, żeby pogłaskać druha po głowie i bardziej się z nim zaprzyjaźnić. Jeśli chcesz, możesz szukać poklasku w mediach społecznościowych jako fotograf, przeczesując mapę w poszukiwaniu malowniczych miejsc i robiąc zdjęcia dzikim Pokémonom (im więcej lajków za opublikowane fotki, tym bardziej wartościowe ulepszenia sprzętu). Możesz zarządzać w menusach własnym Placem Festiwalowym (gdzie wyzywasz innych graczy na pojedynki przez sieć lub wymieniasz się z nimi stworkami) lub Poké-archipelagiem (gdzie powoli budujesz raj dla nieużywanych akurat członków drużyny, by mogli czuć się szczęśliwsi lub trenować).



Wreszcie – **da się ujeżdżać Pokémony spoza drużyny**. Stare, zajmujące miejsca ataków zdolności HM w stylu oświetlania jaskiń czy przecinania się przez przeszkody odeszły w niepamięć, a ich miejsce zajęły zdobywane wraz z postępami fabularnymi wierzchowce: pływający Lapras, przebijający się przez głazy Tauros czy wspomniany już latający Charizard. To chyba najlepsza zmiana w mechanice. Nie dość, że pozbywa się konieczności dźwigania ze sobą „muła" z HM-ami, to jeszcze na grzbiecie takiego Taurosa naprawdę przyjemnie zwiedza się świat.

Godne zwieńczenie 20 lat

Na 3DS-a nie ma lepiej wyglądającej gry niż Sun & Moon. Koniec, kropka. Proste modele low-poly i tekstury o niskiej rozdzielczości nie ranią poczucia estetyki, gdy zbudowany jest wokół nich cały styl graficzny (już nie tak przesadnie cukierkowy jak w X&Y). Na szczególną uwagę zasługują modele postaci, które dzięki obwódce o grubości jednego piksela wcale nie odbiegają niekorzystnie wyglądem od dwuwymiarowego sprite'a. **Szkoda jeno, że przy co większych walkach mocno doskwierają spadki fps-ów.** Projekty Pokémonów są tu lepsze niż kiedykolwiek: stanowiący połączenie konia z rastamanem Mudsdale, sowi łucznik Decidueye czy inspirowany hawajskimi wieńcami Comfey są tego najlepszymi dowodami. Muzyka też trzyma tradycyjnie wysoki poziom, serwując niesamowity kalejdoskop brzmień, od kojących dźwięków skrzypiec po stylizowane na wkurzony hip-hop motywy łotrów.

Fabuła jak nigdy dotąd próbuje zbliżyć się do anime – twórcy wykorzystali skok jakościowy grafiki do prezentowania cutscenki za cutscenką, przez co niektóre fragmenty gry mocno kojarzą się z odcinkami serialu czy filmami kinowymi. Opowiadana w przerywnikach historia nie jest szczególnie ambitna (kto by pomyślał...), ale zręcznie buduje postacie naszych kompanów, którzy w wędrówce po kolejne Kryształy przezwyciężają swoje lęki i problemy lub przekazują kluczową wiedzę młodszym pokoleniom. Dzieci będą zachwycone (o ile będą znały angielski lub będą miały tłumacza pod ręką), starszych zaciekawią liczne podteksty w stylu Shreka lub godne horrorów opisy w Pokédeksie. Przypominający balona Drifloon opisany jest na przykład jako stwór, który „chwyta małe dzieci za rączki, by zaciągnąć je w zaświaty, i dlatego właśnie nie znosi ciężkich dzieci". Mały Cubone ma zaś w zwyczaju głośno opłakiwać mamę, co niezawodnie przyciąga do niego głodne sępy. No cóż.

Przez nacisk na historię zwiększyła się liniowość gry, a co za tym idzie, uproszczone zostały projekty poziomów. Dla niektórych może być to zawód, ale w moim odczuciu dobre tempo pokazywania następnych lokacji, odblokowywane skróty z gatunku „a-ha!" i możliwość odkrywania nowych sekretów przy pomocy kolejnych zdolności bez problemu ratują sytuację. **Moim jedynym żalem jest fakt, że po raz enty single player okazał się okrutnie banalny** – do połowy gry żadna walka nie stanowi wyzwania, a możliwość dzielenia się doświadczeniem z resztą drużyny (EXP Share) i korzystania z Ataków Z (których jedyna wada to koszmarnie długie animacje) zmienia większość starć w banał. Choć nie jestem zwykle zwolennikiem takich rozwiązań, radzę, byście po prostu rozważyli rezygnację z obu tych funkcji.

Po raz kolejny boleśnie czuć też brak poprawek sztucznej inteligencji (spodziewajcie się wielu walk, w których wróg nie sięgnie po nic poza buffami i debuffami). Szkoda, bo Black & White 2 rozwiązało już kiedyś ten problem opcjonalnym trybem hard. Największym świadectwem jakości gry jest jednak fakt, że **mimo tak wielkich problemów i tak jest znakomita** – nadrabia wady eksploracją, światem, zbieractwem, walkami przez sieć, masą sekretów. Może to i owo ma narysowane krzywo, może ma koślawy ogonek z drewna, ale i tak wynagradza to toną uroku. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

- + niczym nieskrępowana atmosfera Przygody
- + ewolucja serii we właściwym kierunku
- + barwny, wart zwiedzania świat
- + najlepsza oprawa graficzna na 3DS-ie
- + wyborna muzyka
- − stanowczo za niski poziom trudności
- − gra odrobinę za bardzo polega na nostalgii za pierwszą generacją
- − niezrozumiałe archaizmy w interfejsie (czy podniesienie każdego przedmiotu musi wiązać się z dwoma ekranami tekstu?)

Alola, nowa animacjo!

Wraz z premierą Sun & Moon miał miejsce początek nowej serii animowanej Pokémon, w której poznajemy Alolę z perspektywy wiecznie dziesięcioletniego Asha Ketchuma. Znaczna część obsady jest taka sama jak w grze: już w pierwszym odcinku poznajemy Samsona Oaka, profesora Kukui, Lillie czy zespół Skull. Przed premierą zmiana kreski na bardziej uproszczoną wzbudziła kontrowersje wśród wielbicieli poprzednich sezonów. Jak się okazało, zupełnie niepotrzebnie – pozbawiony zbędnego detalu styl rysunku i usprawniona cyfrowa produkcja przyczyniły się do zwiększenia dynamiki kluczowych scen (zwłaszcza akcji), a bardziej ekspresywne projekty postaci zaczęły znacznie lepiej puentować sceny komediowe. Spójrzcie zresztą na te twarze!

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice

3DS | przygodowa/powieść wizualna | ok. 125 zł

Twórcy prawniczego cyklu Ace Attorney dotarli do punktu, w którym każda kolejna odsłona udać się po prostu musi. Pięć dużych części i tyleż spin-offów stanowiło laboratorium, w którym przetestowano moc minigier i gameplayowych perwersji, oburącz trzymając się jednak rdzenia zabawy: przygodowego prowadzenia śledztw, a później – już na sali sądowej – słownej ekwilibrystyki z prokuratorem i świadkami. Zważaj na fakty i myśl o przestępstwach nieszablonowo, a udowodnisz niewinność klienta. Pomyl się w dedukcji pięć razy, a sędzia zakończy rozprawę.

Spirit of Justice to kolejna po Dual Destinies i równie udana próba powiązania losów Phoeniksa (protagonisty w oryginalnej trylogii, znanej jeszcze z DS-a) i jego protegowanego, Apolla. Powrotów tu zresztą więcej. Bardzo szybko natrafiamy na prokuratora Payne'a, który na Dalekim Wschodzie, gdzie toczy się duża część fabuły, dorobił się iście gwiazdorskiego statusu. Pierwszy raz od Trials & Tribulations spotykamy też Mayę Fey, ulubienicę fanów cyklu. Obsadę uzupełniają nowe postacie, w tym wyznający filozofię Wschodu prokurator Sahmandhi, oraz świadkowie, chociażby wyśpiewujący swe zeznania miłośnik black metalu czy magiczka o rozdwojonej osobowości. W historii cyklu nigdy nie mieliśmy do czynienia z tak absurdalnym karnawałem dziwaków i popaprańców!

Szósta odsłona robi niewiele nowego, ale zgrabnie zbiera do kupy patenty poprzedniczek. Powracają „analizy osobowości" Atheny, psychokłódki Phoeniksa i doszukiwanie się fizycznych oznak kłamstwa, w czym przoduje Apollo. Nowa minigra daje nam możliwość poznania okoliczności zbrodni na podstawie ostatnich wspomnień zamordowanego. Co jednak ważniejsze: szósty Ace Attorney **nakręca spiralę dziwactw jeszcze śmielej niż poprzedniczki, ale też – i tu duży atut – nie daje nikomu taryfy ulgowej.** Już pierwsza ze spraw zabija ćwieka, a i kolejne kuszą poziomem komplikacji (ostatnia to, już tradycyjnie, majstersztyk!) oraz zwyczajową teatralnością. Każdemu, kto ma na stanie 3DS-a, pragnę polecić ją donośnym: „TAKE THAT!". ***[Papkin]***

OCENA: 8

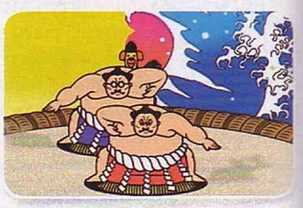
Chase: Cold Case Investigations ~Distant Memories~

3DS | przygodowa | 24 zł

Przygodówki studia Cing potrafiły frustrować ślimaczym tempem i brakiem standardowych udogodnień, ale nadrabiały atmosferą melancholii, eksperymentami z formą i głębią postaci. Najcieplej z nich przyjętą był Hotel Dusk (przypominający teledysk „Take on Me"), którego autor Taisuke Kanasaki odpowiada też za Chase. Niestety, nowy wydawca niemal zadusił go niskim budżetem. **Godzina (!) zabawy, bohaterowie z papieru** (tym razem metaforycznie), suchy jak wióry przekład. Ponury klon Phoeniksa Wrighta o fabule rodem z telewizyjnego „policyjniaka". ***[Cross]***

OCENA: 3

Rhythm Paradise Megamix



3DS | rytmiczna | 120 zł

Jedna z najbardziej niesztampowych serii gier rytmicznych doczekała się kompilacji najlepszych poziomów z GBA, DS-a i Wii. Opatrzono je uroczą i bzdurną fabułką: miś Tibby spadł z nieba i trzeba pomóc mu tam wrócić. Po drodze bijąc rekordy w minigierkach, rzecz jasna. Ich fenomen trudno wyjaśnić samym opisem schematu rozgrywki, bo ten oparty jest zwykle na wystukiwaniu rytmu jednym czy dwoma przyciskami. Bardziej chodzi o otoczkę, czyli bardzo chwytliwe melodie przeróżnej maści oraz pełne wyobraźni i humoru animacje.

Każdy z ponad stu poziomów Rhythm Paradise jest jak interaktywna kreskówka o króciutkim metrażu (minuta, góra dwie). W jednej minigrze musimy przetrwać konferencję prasową jako ociekający potem zapaśnik, który odpowiada na rytmiczne pytania przy pomocy coraz bardziej efektownych póz i chrząknięć. Innym razem jako pilot samolotu gramy w badmintona z kolegą po fachu – kilkaset metrów nad ziemią, rzecz jasna. Każdy poziom ma inny styl, animację, typ humoru – pożera się je raz za razem jak kolejne garści porządnego popcornu. Czasem można je nawet skonsumować w towarzystwie, na co pozwala multi wymagające od kilku graczy tylko jednej kopii gry (jeden z bardzo licznych bonusów). Szkoda tylko, że ramy mocno przegadanej historii nie pasują do tych minimalistycznych cudeniek. ***[Cross]***

OCENA: 8+

GRY MOBILNE

gejmy gema

Mobilnie gram tylko na iOS-ach, ale moje ulubione gry da się znaleźć również na Andkach i PC. Oto osiem tytułów, których za nic nie mogę usunąć z moich domowych iGratów. Miłego dotykania!

Elder Sign: Omens

And, iOS, PC | ok. 19 zł

Wyjątkowa adaptacja jednej z najlepszych lovecraftowskich planszówko-karcianko-kościanek z Fantasy Flight Games. Omens w oryginale to gra kooperacyjna, w której gracze współpracują przeciwko grze. W wersji cyfrowej wszystkich Badaczy kontroluje jeden gracz, jednak cała magia i złożoność pierwowzoru jest zachowana.

Lara Croft and the Guardian of Light

And, iOS, PC, PS3, X360 | ok. 16 zł/26 zł

W „małą" Larę grałem na konsoli, grałem na PC, ogrywam ją także na telefonie. To twin-stick shooter (w tym przypadku również dosłownie), w którym panna Croft robi to samo co w dużych Tomb Raiderach, ale w izometrycznej perspektywie, co w praktyce bardzo służy zręcznościowo-logicznej mechanice gry.

Warhammer Quest

And, iOS, PC | ok. 23 zł/13 zł

Kolejna adaptacja analogowej planszówko-karcianko-kościanki – tym razem w świecie Warhammera Fantasy. W niej typowa dla Starego Świata grupa awanturników zgłębia jego mroki, mierząc się taktycznie z połową warhammerowego bestiariusza w losowo generowanych scenariuszach. Dla łupów!

Trials Frontier

And, iOS, PC | mikrotransakcje

Marka Trials podupadła wprawdzie ostatnio (Blood Dragon...), jednak dla wszystkich tęskniących za najbardziej wiarygodnymi fizycznie wyścigami z najbardziej bolesnymi upadkami – Frontier koi ból. Jest długa, szalona i żywi się mikropłatnościami, ale jeśli nie musisz być najlepszy na świecie, da się grać za darmo.

Gear.Club

iOS (Android w drodze) | wyścigi | darmowa (mikropłatności)

Najlepsze darmowe wyścigi samochodowe od czasów premiery ostatniego Real Racing – choć i jego biją wyglądem, bo jeździ się tutaj nie na zamkniętych torach, ale na przykład uliczkami miasteczek, górskimi serpentynami czy wąwozami. Zacznijmy jednak od początku, a to oznacza kupno pierwszego wozu. Oczywiście najsłabszego, ale oznacza to wybór między Mustangiem a Nissanem 370Z, więc nie narzekałem. Potem rusza się na wyścigi z AI, bierze udział w jeździe na czas czy pojedynkach z duchami innych graczy. Standardowo wybrane sterowanie i poziom trudności sprawiają, że by dotrzeć do mety, wystarczy tylko przechylać telefon na boki, co odpowiada ruchom kierownicy, bo gaz i hamulce są automatyczne.

Słabo? Trasy są na tyle zróżnicowane, że i tak jest co robić, zwłaszcza że bliższe spotkania z poboczem czy innymi samochodami kończą się uszkodzeniami. Stopień ingerencji wspomagaczy (czyli automatycznego hamulca, stabilizacji i wspomagania kierowania) można zmniejszyć, co zapewnia lepszą kontrolę nad pojazdem. Za miejsca na mecie dostaje się kasę, za którą da się modyfikować osiągi i wygląd, kupować nowe pojazdy, a także rozbudowywać garaż. Z czasem otrzymuje się dostęp do imprez na wyższym poziomie, można też brać udział w rozgrywkach ligowych czy klubowych. **Jeśli chodzi o stopień rozbudowania i wygląd, Gear.Club to tytuł wręcz konsolowy, a co ważne, mikrotransakcje nie są jakoś strasznie nachalne**, więc jeśli lubisz wyścigi, pierwsza mobilna gra studia Eden (maczali palce choćby w genialnym Test Drive Unlimited) to pozycja obowiązkowa. *[Al]*

OCENA: **8+**

Gurumin 3D

3DS | akcja | 60 zł

Port ponad dziesięcioletniego klasyka z PC i PSP. Jego twórcy z Nihon Falcom znani są głównie z serii zręcznościowych erpegów Ys – o ile jednak tym grom niedaleko do dynamicznych hack'n'slashy z genialnymi projektami bossów, tak Guruminowi przez większy nacisk na eksplorację trójwymiarowych lochów bliżej do „dużych" Zeld czy Mega Man Legends. Gdy mała Parin znajduje legendarne wiertło, postanawia przy jego pomocy ocalić wioskę rozkosznych potworów. Oznacza to, że **czeka nas sporo wdzięcznych dialogów, prostych zagadek, niesamowitych utworów ze ścieżki dźwiękowej i satysfakcjonujących walk**. Niestety, trzeba też przygotować się na mniej przyjemne starcia – te z absolutnie tragiczną kamerą. *[Cross]*

OCENA: **8**

Picross 3D: Round 2

3DS | logiczna | 120 zł

Najprościej można opisać tę grę jako **trójwymiarowe sudoku, którego rozwiązaniem jest zawsze sympatyczna rzeźba z polygonów**. Jasne, brzmi jak bzdurka – trzeba więc wypróbować demo, by zrozumieć, że Nintendo nauczyło się sprzedawać graczom doznania z rozwiązywania krzyżówki w wersji, którą naprawdę można nazwać „intensywną". Bezbłędne tempo podnoszenia poziomu trudności, osiągnięcia, unikatowe wyzwania, ponad trzysta zagadek, schemat zabawy idealny zarówno na pięć minut, jak i na kilka godzin. Co się może nie podobać? Chyba tylko ta diabelnie wysoka cena, zwłaszcza zważywszy na kilku- czy nawet kilkunastomiesięczne opóźnienie premiery względem innych regionów. Cóż, nintendowy standard, ale naprawdę warto czekać na przecenę. *[Cross]*

OCENA: **9**

Dustoff Heli Rescue 2

And, iOS | akcja | darmowa (mikropłatności)

Voxelowy (a może po prostu minecraftowy?) **spadkobierca ośmiobitowego Chopliftera**, czyli Dustoff Heli Rescue w swej drugiej odsłonie, robi wszystko jeszcze lepiej niż znakomity przecież poprzednik. Oferuje nie tylko większe zróżnicowanie misji bojowych, ale także pięć odmiennych scenerii, a nawet warunki pogodowe! Jak zwykle fizyka lotu i lądowań jest wiarygodna, sama gra zaś stosownie trudna, co oznacza, że rozgrywkę szybko zaczyna ograniczać brak zasobów. Da się temu zaradzić, oglądając pomiędzy misjami reklamy podwajające nagrody. Można też za sprawą dwóch kliknięć wartych łącznie jakieś 20 zł pozbyć się problemu na dobre. *[g.]*

OCENA: **7**

World of Tanks: Blitz

And, iOS, PC | mikrotransakcje

Słoń w salonie – World of Tanks: Blitz to mobilna i bardziej skompresowana wersja pecetowo-konsolowego fenomenu: World of Tanks. Zasadniczo pozostaje niezmieniona względem oryginału – ogranicza jedynie liczebność teamów do 7 na 7 i... usuwa artylerię. Jeśli więc marzy się wam gra bez zarazy – Blitz jest też na Steamie.

Don't Starve Pocket Edition

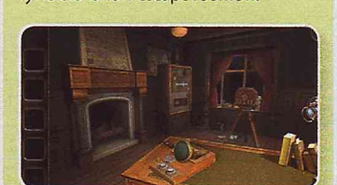
And, iOS | ok. 15 zł/9 zł

Wierzcie lub nie – Don't Starve w wersji Together jest jedną z najżywiej ogrywanych gier w redakcji. Ja jednak pozostaję wierny smartfonowo-tabletowej Pocket Edition, którą okazjonalnie odwiedzam, by spróbować nie popełnić tych samych błędów co zwykle i w końcu nie zagłodzić kolejnej postaci.

The Room Three

And, iOS | ok. 3 zł/23 zł

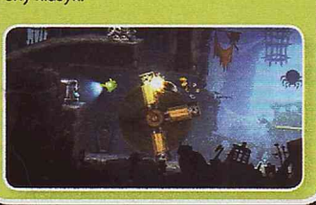
Najnowsza wersja znakomitej gry logicznej, która z jednej zagadki w jednym pokoju ostatecznie stała się zwiedzaniem dworu z dziesiątkami pomieszczeń i setkami łamigłówek. W związku z tym zaś, że zakończenia są cztery, a najprostsze jest najgorsze – zaliczyłem ją cztery razy. Nie tylko dla fanów escape roomów.



Rayman Adventures

And, iOS | mikrotransakcje

Najnowsza mobilna platformówka z Raymanem, która jak Jungle Run i Fiesta Run pozostaje wprawdzie autorunnerem, ale tym razem da się zmieniać kierunek biegu w każdej chwili. Dzięki temu bliżej jej do znakomitych konsolowo-pecetowych Raymanów Origins i Legends. Współczesny klasyk.



WYCHODZĄC Z

Uwierzył w ducha: **Cross**

Mało który polski gracz wie o istnieniu QLOC-a, ale niemal każdy miał styczność z grą, w której firma ta maczała palce – czy to jako testerzy, czy lokalizatorzy, czy artyści, czy nawet developerzy. Resident Evil, Hitman, Mortal Kombat, Battleborn, Dragon Ball, Street Fighter, Homeworld i Devil May Cry to tylko niektóre serie, do których zaangażowano ten warszawski zespół.

Kiedy wysiadam z taksówki pod siedzibą QLOC-a, tuż nad moją głową przelatuje z hukiem samolot. Nie jest to szczególnie zaskakujący zbieg okoliczności – w końcu zespół budynków biurowych, w którym mieści się firma, położony jest o rzut kamieniem od wielkiego lotniska. Trudno mi jednak nie zaśmiać się w duchu z tego, jak tandetnie hollywoodzki jest to wstęp do poznania **polskiego studia, które współpracuje z największymi developerami z całego świata** – Danii, Stanów Zjednoczonych czy Japonii.

Warszawiacy wspomagają pierwszą ligę branży gier.

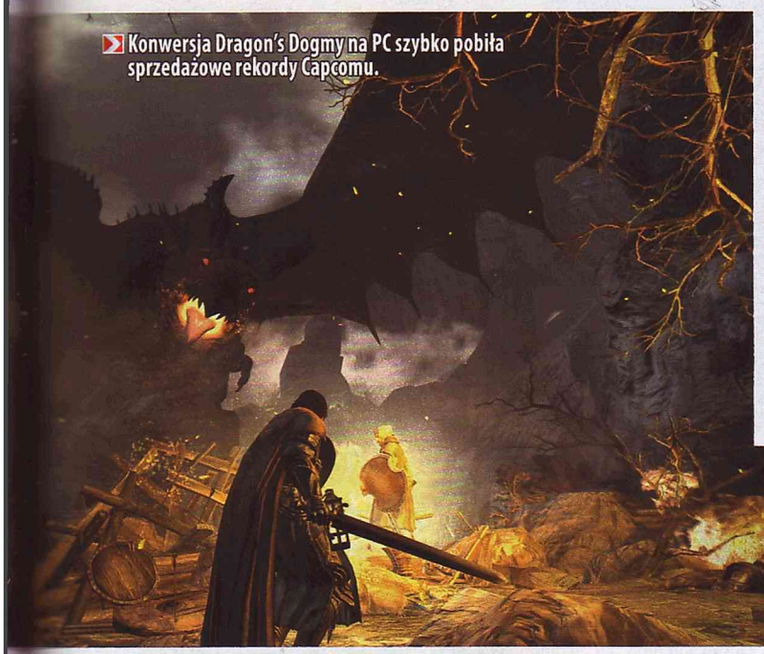
Niewidzialny gigant

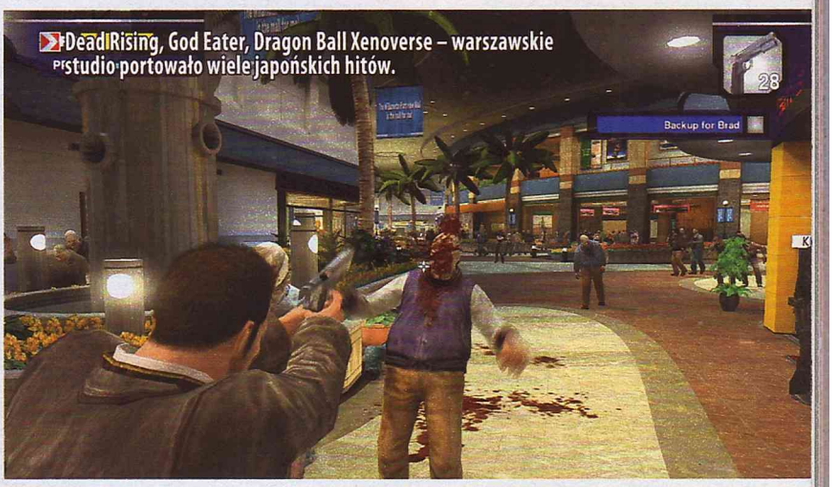
Przetestowanych przez nich gier można naliczyć kilkaset (m.in. BioShock 2, Ace Combat: Assault Horizon, Mafia II, Deus Ex: Bunt ludzkości). Współpracujący ze studiem tłumacze w samym 2015 roku mogli pochwalić się przełożeniem na ponad 30 języków niemal 10 milionów słów (tyle treści jest w ośmiu rocznikach CD-Action). Prace QLOC-owych artystów można podziwiać zarówno w najgłośniejszych zachodnich grach akcji, jak i japońskich bijatykach czy erpegach. Brzmi jak firma, która w dyskusjach o polskim gamedevie choćby ze względu na samą skalę działalności powinna być wymieniana jednym tchem z Techlandem i CD Projekt Red. A jednak nawet osoby pracujące nad Wiedźminem czy Dying Lightem wydawały się zszokowane, gdy opowiadałem im o zakresie działalności studia spod Okęcia. Głównie dlatego, że jego obecność w mediach wciąż jest mikroskopijna. Nic dziwnego. **QLOC przez długi czas pełnił funkcję developera-ducha, którego aktywność się przemilcza lub którego obecność się głęboko ukrywa w napisach końcowych.** Zazwyczaj był to skutek wymagań i obostrzeń ze strony klienta, czasem dobrowolny wybór wynikający z charakteru projektu (czy to ze względu na ograniczoną w nim rolę, czy zmianę końcowego efektu prac przez zleceniodawców).

Takich cichych bohaterów przemysłu growego jest wielu – jednym z nich jest japońskie Tose, od 1979 roku zajmujące się współtworzeniem i portowaniem hitów Square czy Nintendo. Co ciekawe, to właśnie jemu Capcom zlecił prace outsourcingowe nad spin-offami Resident Evil w tym samym czasie, w którym Polacy pracowali nad portami głównych odsłon serii. Tose przez długie dziesięciolecia nie było jednak skłonne przyznawać się do żadnego ze swoich projektów. Zaskoczeniem dla historyków growych był więc fakt, że wydane kilka tygodni temu World of Final Fantasy przy uruchomieniu od razu dumnie wyświetla logo „TOSE CO., LTD.". Czasy się zmieniają, trzeba coraz agresywniej walczyć o autopromocję. Nie inaczej jest w przypadku QLOC-a, który też chce wykrzyczeć światu swoje istnienie i zasługi. I coraz częściej mu się to udaje.

Cenegowe początki

Historię firmy przedstawia mi natychmiast po przyjeździe jej prezes, Adam Piesiak. Karierę w branży rozpoczął w 1999 jako dziennikarz growy (o czym przypomina kurtuazyjnym pytaniem o zawodowe losy Zbigniewa Bańskiego i Mac Abry), następnie przeniósł się do Cenegi, gdzie z początku pełnił funkcję speca od spraw public relations i marketingu. W 2006 roku polski wydawca postanowił stworzyć Cenega Service Team, czyli **oddział oferujący zewnętrznym firmom usługi tłumaczeniowe i testerskie**. Piesiak zajął tam pozycję menedżera lokalizacji – i w trzy lata przekonał się, że świadczone pod jego opieką usługi cieszą się coraz większą popularnością. Cenega podjęła więc decyzję, by utworzyć niezależ-


Konwersja Dragon's Dogmy na PC szybko pobiła sprzedażowe rekordy Capcomu.



Dead Rising, God Eater, Dragon Ball Xenoverse – warszawskie PIstudio portowało wiele japońskich hitów.

CIENIA

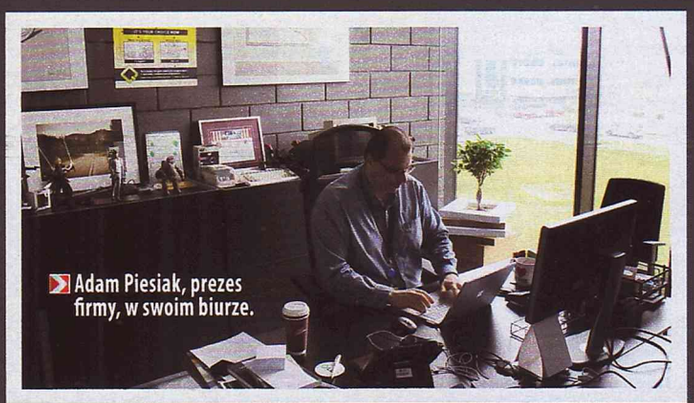
QLOC

REBRANDING

Słowo „QLOC" odnosiło się w zamierzeniu wyłącznie do QA i lokalizacji. Kiedy więc firma rozszerzyła zakres swojej działalności o usługi w stylu portingu, szefostwo poważnie rozważało zmianę nazwy. Zatrudniono nawet w tym celu profesjonalną agencję marketingową – jej propozycjami na rebranding były jednak nazwy pokroju „Million Horses" czy „Cougars", jeszcze mniej kojarzące się z profilem działalności warszawiaków. Nic więc dziwnego, że ostatecznie wszystko zostało po staremu.

ną firmę odpowiedzialną za QA (testy, quality assurance) i przekłady gier. – *Stąd wzięła się nazwa. „Q" od „quality", jakości, testów. „LOC" od „localization", lokalizacji. „Q-LOC" miał kojarzyć się z kolei ze słowem „clock", zegarem, precyzyjnym narzędziem* – tłumaczy Piesiak, który w 2009 roku zajął w nowo powstałym studiu czołową pozycję.

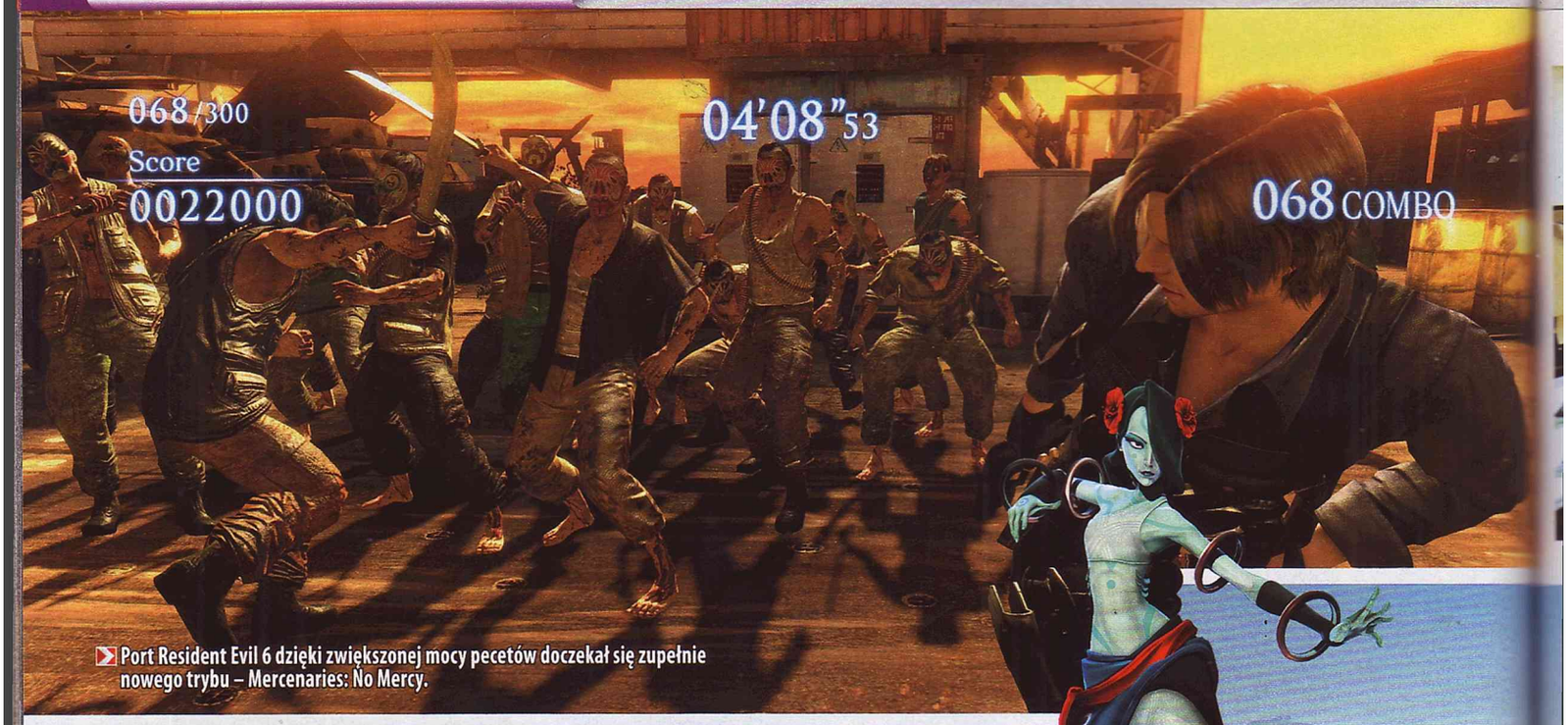
Już po pierwszym roku istnienia firma mogła pochwalić się 60 udanymi projektami testerskimi, z których tym pierwszym, przełomowym był Stalker: Zew Prypeci. W 2010 i 2011 liczba ta zwiększyła się do niemal 80 na rok. W tym samym czasie dział lokalizacji pracował nad kolejnymi tłumaczeniami – pierwsze duże zlecenie, o jakim pracownicy mi wspominają, stanowiła polonizacja The Elder Scrolls V: Skyrim. Niestety, historia wczesnych lat działalności QLOC-a pełna jest białych plam, ściśle tajnych zleceń objętych umowami poufności. Odpowiedzialna w firmie za komunikację z mediami i partnerami Joanna Buganik zaznacza, że to podejście w ostatnich latach się zmienia. – *Gdybyśmy kiedyś wspomnieli, że pracowaliśmy nad takim i takim projektem? Ciach, kaplica. Dziś zagraniczni zleceniodawcy mówią o nas „vendor partner" i potrafią chwalić się naszym zaangażowaniem w development* – mówi, odnosząc się do **współpracy z Warner Bros. przy Mortal Kombat X**. Pecetowa konwersja bijatyki autorstwa High Voltage Studios była, przez beznadziejną optymalizację, powszechnie wyklinana przez społeczność. Gdy jednak ogłoszono, że QLOC został zatrudniony do portowania usprawnionej wersji (Mortal Kombat XL), Steam i Reddit natychmiast zaczęły świętowanie. Był to ze strony Warnera doskonały ruch – w komentarzach na forach dla hardkorowców furię wielbicieli Mortala zastąpiło rozpływanie nad „świetnym portfolio" i „latami doświadczenia" QLOC-a (i słusznie, bo nowa wersja usprawniła niemal wszystko, od kodu multiplayera po optymalizację).


Adam Piesiak, prezes firmy, w swoim biurze.

Mój pierwszy port

O ironio, na taką reputację firma nie zapracowała sobie ani doskonale zorganizowanymi testami (na stronie q-loc.com widnieje dumny napis „100% certyfikacji zdanych za pierwszym razem"), ani jakością lokalizacji. Ich droga do rozpoznawalności na forach branżowych zaczęła się przez coś zupełnie niezwiązanego ani z „Q", ani z „LOC", czyli przez **pecetowe konwersje**. Pierwszym projektem, jakiego podjęli się w tej materii, był Super Street Fighter IV: Arcade Edition w 2011 roku. Studio już wcześniej testowało Street Fightera IV i Resident Evil 5, a gdy dowiedziało się, że odpowiedzialny za obie gry Capcom potrzebuje partnera do sportowania na pecety ówczesnego króla bijatyk, zaoferowało Japończykom swoje usługi. – *Z mojej perspektywy było to gigantyczne wyzwanie, sam ledwo potrafię sklecić w mordobiciach parę ataków. Nagle rozpaczliwie zaczęliśmy potrzebować wymiataczy, którzy umieliby zrozumieć i wykonać te wszystkie kombosy!* – wspomina Sławomir Bubel, obecny szef developmentu.

Ze względu na potrzeby związane z nowym zleceniem QLOC zaczął agresywnie poszukiwać bijatykowych ekspertów, jednocześnie opracowując alternatywne rozwiązania testerskie. Programiści stworzyli między innymi program, który mógł godzinami wykonywać w kółko te same makra, co pozwoliło im znajdywać błędy typu „gra zacina się po kilkudziesięciu zastosowaniach tego samego ataku z rzędu". Prosty z perspektywy laika projekt był dla niedoświadczonego jeszcze studia dość nerwowy. – *Wiesz, że jeśli przegapisz choć jeden taki bug, gracze będą gotowi obedrzeć cię ze skóry* – zaznacza Sławomir Bubel, wspominając liczne trudności przy pracy nad pecetową wersją SSFIV:AE. Jak na przykład dzień, w którym mieli wysłać grę do siedziby Capcomu, a w firmie... zabrakło prądu. Powód takiej niespodzianki w zaawansowanym procesie portingowym był prozaiczny: nikt nie zauważył, że elektrownia powiesiła ogłoszenie o przerwie w dostawach po niewidocznej stronie pobliskiego słupa. Trzeba było ratować się transportem komputerów do „innej lokacji". »



Port Resident Evil 6 dzięki zwiększonej mocy pecetów doczekał się zupełnie nowego trybu – Mercenaries: No Mercy.

Stworzoną przez QLOC polską lokalizację piątego Grand Theft Auto uważa się za jedną z najlepszych w ogóle.

Za pan brat ze Wschodem

Ostatecznie pecetowy Super Street Fighter IV: Arcade Edition zadowolił graczy – i Capcom również. Japończycy szybko zlecili Polakom pomoc w portowaniu peesdwójkowego Devil May Cry na Xboksa 360. Kolejne projekty przyniosły ze sobą nowe wyzwania. Np. okazało się, że widoczny z daleka budynek nagle rozłazi się w szwach i ma przerwy między teksturami (czego w niskiej rozdzielczości nie było widać, ale w HD należało sprytnie posklejać). Innym razem konwersja cutscenek z formatu obrazu 4:3 na 16:9 wyjawiła, że leżąca przy krawędzi ekranu ręka... straciła właściciela. – *I co w takim przypadku robisz? Kombinujesz. Może da się znaleźć i doczepić resztę ciała. A może lepiej przesunąć rękę tak, by znowu wystawała zza ekranu* – tłumaczy Sławomir Bubel. Ostatecznie jednak prace przebiegły bardzo sprawnie, i to na tyle, że w komentarzach programistów z innych studiów często można było znaleźć zawoalowane komplementy pod adresem Polaków. Trochę gorzej przebiegły prace nad pecetowym **Street Fighter X Tekken**...

Konwertyci na jedyną słuszną platformę

Kiedy QLOC zdecydował się na pracę nad konwersją pewnego mniejszego tytułu, poprosił jego twórców o fragment kodu gry w C++. Wszystko wyglądało w porządku, tradycyjnie ustalono mailem terminy, wycenę – i gdy obie strony zgodziły się na warunki współpracy, QLOC dostał resztę kodu... tyle że w zupełnie innym języku programowania. Produkcję trzeba było ekspresowo przepisać od początku, by mogła w ogóle działać na nowych platformach. Inne ciekawe przejścia developerzy mieli z konsolowymi tytułami, w których logika rozgrywki była oparta na założeniu, że gra działa w 30 klatkach na sekundę. W pewnej grze akcji przy podwojeniu framerate'u zupełnie nie dało się wskakiwać na półki. Jak się okazało, tzw. collision boxes (odpowiedzialne za wykrywanie zetknięć postaci z powierzchniami) funkcjonowały w oryginalnej wersji właściwie tylko dlatego, że programista oparł ich działanie na logice 30 fps-ów. Jedna z osób pracujących nad działającym dwukrotnie płynniej portem musiała więc ręcznie zmniejszać faktyczną wysokość każdej platformy tak, by w wersji na komputery osobiste kolizje postaci z ziemią rejestrowały się poprawnie.

Wierne odwzorowanie gry na innej platformie to jednak nie wszystko, czym zajmuje się QLOC. I nie mowa tu jedynie o różnych usprawnieniach – wsparciu 4K i różnych formatów ekranu, poprawkach tekstur, nowych ustawieniach graficznych i obsłudze wielu różnych kontrolerów. **Ich port Resident Evil 6 na Steamie został przykładowo wzbogacony o dodatkowy tryb, Mercenaries: No Mercy**, w którym gracza atakowały dwa razy większe hordy przeciwników niż w wersji standardowej. Ponadto gościnny występ na bonusowych mapach zaliczyły postacie oraz przeciwnicy z Left 4 Dead 2. DmC: Devil May Cry w wydaniu Definitive Edition zawdzięczał współpracy Polaków z brytyjskim studiem Ninja Theory bardzo potrzebne usprawnienia – opcjonalne mody, rebalans systemu walki, nową arenę Bloody Palace czy możliwość namierzania przeciwników systemem lock-on. To jednak nic w porównaniu do legendarnej bijatyki, o której można śmiało powiedzieć, że była współtworzona przez Polaków. Ultra Street Fighter IV.

QLOC to testerzy, tłumacze, artyści i developerzy.

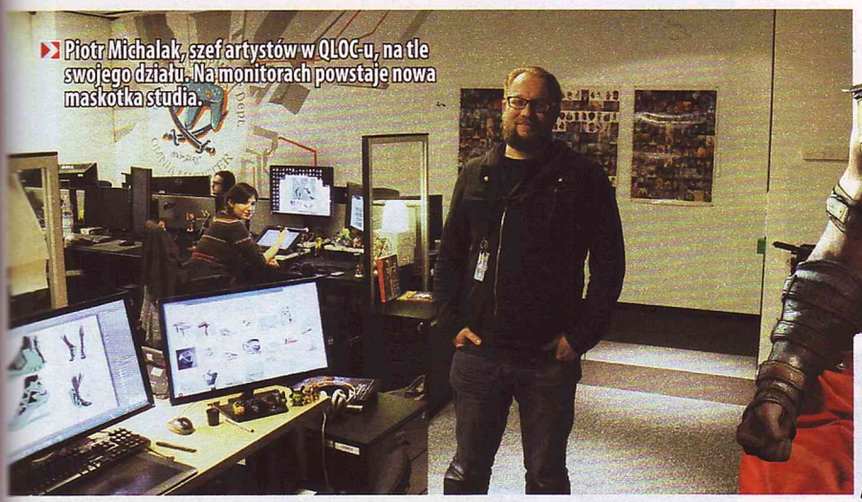
Artyści zahartowani w ulicznych bojach

Kiedy siadam, żeby porozmawiać z Piotrem Michalakiem, szefem artystów w QLOC-u, patrzą na mnie dziesiątki par oczu. I nie mowa tu o pracownikach – chodzi o armię figurek w stylu anime, od ogromnych statuetek po malutkie Nendoroidy z wielkimi główkami. Na biurkach grafików rozpościera się kolekcja, której pozazdrościłby niejeden fan japońskiej popkultury. – *Kiedy nasza firma zdecydowała się tworzyć Ultra Street Fightera IV, wiedzieliśmy, że potrzebujemy rysowników, którzy czują japoński styl, mangowe klimaty* – mówi Michalak. I rzeczywiście, zatrudniono odpowiednie osoby – po spojrzeniu na tumblera artystki kryjącej się pod pseudonimem Gokunobaka można często odnieść wrażenie, że obcuje się z oficjalnymi artami z Kraju Kwitnącej Wiśni. Co przydało się zresztą, kiedy QLOC portował na pecety Tales of Zestiria, potrzebując tekstur i dwuwymiarowych portretów w wyższej rozdzielczości. Żaden z fanów gry na całym świecie nie miał prawa domyślić się, że wszystkich bohaterów przy konwersji odtworzyła ręka Europejczyka.

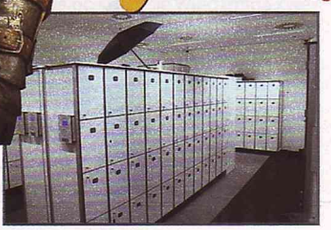
Talesy to jednak nic w porównaniu do Ultra Street Fightera IV, gry tworzonej jednocześnie w 26 wariantach (wersje na PC, PS3, X360, automaty – trzy różne regiony – aktualizacja poprzez DLC, kompletna edycja na płycie...) i przy wyjątkowym zaangażowaniu polskiego studia. Nowa postać Decapre, wyzwania treningowe dla postaci, ilustracje 2D w menusach, kolejne animacje ataków, celowo niezbalansowany tryb Omega – **wszystko to zasługa Polaków pracujących pod opieką japońskiego studia**. Którąkolwiek wersję byśmy odpalili, na szczycie napisów tuż po obsadzie aktorów głosowych zawsze będzie widniał QLOC.

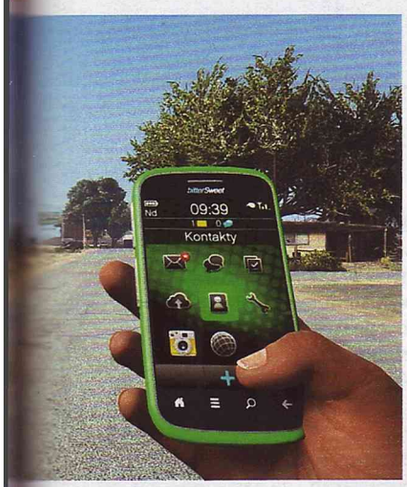
Fashion Week

Podczas prac nad USFIV każdy zaangażowany w projekt został zmuszony do opanowania nowych zdolności. Animatorzy ze względu na wschodnią



Piotr Michalak, szef artystów w QLOC-u, na tle swojego działu. Na monitorach powstaje nowa maskotka studia.





TESTUJĄC NAJWIĘKSZE GRY

W QLOC-u zatrudnionych jest obecnie 170 testerów – połowa z nich pracuje od 7.00 do 15.00, druga od 15.00 do późnego wieczora. W najbliższym czasie planowane jest dwukrotne zwiększenie tej liczby. Niestety nie udało mi się zrobić zdjęć open space'owi, w którym pracuje QA – znajdują się tam sprzęty, których fotografowanie jest zabronione. Ba, sami pracownicy muszą zostawiać wszystkie potencjalne urządzenia rejestrujące w szafkach w szatni, o co dba srogo wyglądający ochroniarz sprawujący nadzór nad imponującym systemem monitoringu. Bezpieczeństwo to ze względu na tajemniczy charakter branży oczko w głowie firmy – w prezentacji dla klientów kładzie spory nacisk na liczne systemy monitoringu oraz zabezpieczeń.

Rekrutacja oparta jest na teście, który bada spostrzegawczość, zrozumienie gier i biegłość językową każdego kandydata. Jak ubolewa szef działu, Sergiusz Ślosarczyk, ta ostatnia umiejętność zdarza się u potencjalnych pracowników coraz rzadziej – a jest ważna, zważywszy na to, że firma prowadzi zarówno testy funkcjonalne i certyfikacyjne, jak i lokalizacyjne (nawet w 17 językach!). Po zatrudnieniu odbywa się ogólne szkolenie, następnie edukacja poprzez tutoriale i opiekę menadżerów.

szkołę tworzenia ruchomych obrazków musieli zwracać znacznie większą uwagę na efektowne pozy. (Ma to sens ze względu na japońską szkołę animacji, gdzie kluczowy rysownik tworzy tylko najważniejsze klatki, tzw. genga, po czym zleca uzupełnienie przerw między kluczowymi pozami niżej postawionym kolegom). Programiści próbowali zachować nerwy na wodzy przy żonglowaniu kilkunastoma wersjami gry. Projektanci musieli stawić czoła wysokim oczekiwaniom rozwijającej się od lat sceny e-sportowej. A kiedy udało się wydać grę, nie był to bynajmniej koniec.

Prace nad projektem obejmowały również comiesięczne dodawanie do tytułu DLC z fantazyjnymi strojami, których autorzy (ze studia Udon) nie zwracali szczególnie uwagi na ograniczenia gry. Dopiero animatorzy i designerzy zastanawiali się, jak w swojej pracy zrealizować dany pomysł (postać pożarta przez niedźwiedzia! Gigantyczna ośmiornica!). Części tych szalonych projektów po prostu nie dało się zaimplementować w pierwotnej formie – trzeba było nieustannie kombinować, jak uprościć każdy strój tak, by nie zatracił swojego uroku.

Częsta współpraca z Japonią nie oznacza jednak, że rysownicy przyzwyczaili się wyłącznie do mangowego stylu. Znana z amerykańskiego Battleborna postać Alani powstała w Warszawie dzięki wysiłkom QLOC. Nie mówiąc już o duńskim Hitmanie, przy którym Polacy asystowali przez trzy lata. Dział artystyczny pomagał nawet przy jednej z misji, „The Icon", w której Agent 47 musi zabić reżysera kiczowatego filmu science fiction. Projekt Obcego na planie filmowym? Metody egzekucji z nim związane? **Wszystko to jest efektem prac teamu QLOC.**

Tłumacząc QLOC

Ostatnia osoba, z którą mam okazję zamienić parę zdań, to szef lokalizacji, Michał Cegiełka. Zarządza on działem, który zajmuje się tłumaczeniami na ponad 30 języków – czy to bezpośrednio, czy poprzez partnerów zagranicznych. Gdy pytam go o najlepszą jego zdaniem lokalizację autorstwa QLOC-a, po chwili zastanowienia wymienia **Grand Theft Auto V**. Zadowolony jest też z **Primala**, w którym satysfakcję tłumaczom sprawiło wymyślanie trzech dialektów dla różnych plemion. A tłumaczenia, z których nie jest zadowolony? To zwykle te, w których zespół nie miał kontroli nad całym procesem lokalizacji. Przykładów kontrowersyjnych lub słabych lokalizacji niestety nie mógł podać, ponieważ musiałby wejść w szczegóły, których lepiej nie wyciągać na światło dzienne. Bo co zrobić w sytuacji, w której nieosłuchani z językiem polskim producenci słynnej gry akcji stwierdzają, że apatyczny i pozbawiony charakteru głos lektora pasuje jak ulał do sztucznej inteligencji? Rodzimi internauci mogą się śmiać (albo kląć), ale QLOC-owi trudno dyskutować z wizją i wolą samych twórców...

Cegiełka wylicza sporo lokalizacyjnych horrorów (konieczność implementacji języka arabskiego poprzez lustrzane odbijanie tekstu ustawieniami karty graficznej, błędny dokument projektowy przydzielający głos chucherka czarnoskóremu mięśniakowi, brak odpowiednich informacji okołoprojektowych czy kontekstu do tłumaczenia). Jego najlepsza anegdota pochodzi z czasów spędzonych w CD Projekcie i dotyczy polskiej wersji Trainz, która to miała otrzymać sporą łatkę. Polskiemu wydawcy udało się przy zastosowaniu zmian różnicowych zmniejszyć ją bez utraty danych z kilkuset megabajtów do około kilkudziesięciu. Gracze podnieśli jednak larum – jak to, gdzie nasze megabajty, z pewnością nas okradają! Sfrustrowany zespół Cegiełki wydał więc drugi patch, który miał te same funkcje, a był nawet nieco większy od oryginalnego. Cały harmider natychmiast ucichł. Mimo komizmu czuć w rozmowie nutę bezsilności, którą słyszałem też w rozmowie ze Sławomirem Bublem. – *Czasem widzisz na forum człowieka, który wydziera się, że za jakiś tam błąd powinieneś stracić pracę. Ten błąd jest już naprawiony, ale łatka czeka na certyfikację. Ale jak to wytłumaczysz ludziom? Nijak...*

Usłysz mój głos

QLOC coraz głośniej daje znać o swoim istnieniu – czy to biorąc udział w różnych game jamach, czy to produkując proste gry (w ich dziale R&D dane było mi zobaczyć np. Gravitrona, oparty na grawitacji klon Ponga na smartfony), czy też coraz mocniej zaznaczając swoje istnienie w sieci. Przez ostatnie miesiące studio ciągle negocjuje z partnerami możliwość jawnego omawiania swoich projektów, czego owoce widać zarówno na aktualizowanej stronie internetowej, jak i w tym artykule. Co prawda **mimo ogromnego zaplecza nie planują jeszcze tworzenia własnej gry**. Pracownicy zapewniają mnie jednak, że w najbliższej przyszłości będą mogli zademonstrować naprawdę imponujące, współtworzone w tajemnicy projekty. Oby też mogli swobodniej mówić o pracy nad nimi – skala wysiłku, który wkładają w gry, jest paradoksalnie równie ogromna, co niewidoczna. Miło widzieć znajomo brzmiące nazwiska w napisach wielkich hitów, ale jeszcze milej byłoby mieć powszechnie dostępną wiedzę, ile przelanego potu kryje się za każdym z nich. |CDA|

Klient w internecie jest nielojalny

Michał Gembicki, szef CDP.pl, o tym, jak Steam wykańcza fizyczną dystrybucję, dlaczego w Polsce nie sprzedaje się już tanich serii i czemu to źle, że zarabiamy coraz więcej.

Papkin: Nasz czytelnik co miesiąc widzi w metryczce recenzji słowo „dystrybutor". I chyba nie ma właściwszej osoby, by wytłumaczyć mu, kto to w ogóle jest.

Michał Gembicki: Sprecyzujmy, bo jest trochę zamieszania w terminologii. Pierwszy w łańcuchu pokarmowym jest developer, który tworzy grę. Następne ogniwo stanowi wydawca, jego rolą jest zapewnienie, że tytuł będzie dostępny w Europie, Azji czy w Ameryce. Ostatni w kolejce stawia się dystrybutor „obsługujący" pojedynczy region – kraj lub grupę krajów. Czym się zajmuje? Albo kupuje już gotowe produkty, albo nabywa licencje. Przy takim Blizzardzie jego rola sprowadza się do, bardzo nieromantycznie powiem, przemieszczenia gier z magazynu do sklepu i ze sklepu do magazynu – o całą resztę dba już wydawca lub producent. W przypadku mniejszych graczy, jak np. THQ Nordic, dystrybutor tłoczy płyty, opracowuje pudełka i zawartość wydania, obmyśla kampanię reklamową (również na poziomie sklepów. Tak, za tekturowe standy też odpowiadamy my), prowadzi lokalne działania PR-owe czy marketingowe, organizuje pokazy, uczestniczy w imprezach branżowych. A po drodze przygotowuje lokalizację, koordynuje nagrania i sprzedaje nakład do pośredników. Mówiąc najprościej: to dzięki niemu gra pojawia się w sklepie.

Kiedy 10 lat temu przyszedłeś do CD Projektu, niekoniecznie wykładałeś towar na najwyższą półkę.

Początkowo zajmowałem się antyczną i zapomnianą już przez wszystkich linią produktową, jaką była eXtra Gra. Potem – eXtra Klasyką, Platynową Kolekcją, TopSellerem... „seriami budżetowymi" czy też „back catalogiem", jak to się u nas mówiło.

Wówczas te „serie budżetowe" to była rewolucja, tytuł dało się kupić w każdym kiosku i salonie z prasą. Niekiedy za skromne dwie dyszki. Ale trend wyhamował.

Przestało to działać. Kiedyś wydawaliśmy eXtra Klasykę falami, po 8-16 tytułów. Część graczy czekała, aż gra będzie spatchowana, część uzupełniała w ten sposób swoje biblioteki. Tanie serie zniknęły przez internetowe wyprzedaże, a dobiło je to, że na Steamie zaczęły się pojawiać polskie wersje językowe. Druga rzecz: coraz bardziej upodabniamy się do rynków zachodnich, budżetowe wydania nie są już tak atrakcyjne, skoro hardkorowi gracze lecą do sklepów w dniu premiery. Był czas, że nie było ich stać na premierową cenę, ale w ciągu tych 10 lat mimo wszystko staliśmy się zamożniejsi.

Z drugiej strony – w ciągu tej dekady sprzedaż zdecydowanie wzrosła.

Baldur's Gate był pierwszym spolonizowanym tytułem, a zarazem produkcją, dzięki której udowodniono tezę, że jeżeli grę wyda się po polsku i z ceną dostosowaną do naszych realiów, to można sprzedać w Polsce więcej niż... tysiąc jej egzemplarzy. Wcześniej tysiąc-dwa tysiące legalnie sprzedanych kopii to był duży sukces, a tu, jeśli mnie pamięć nie myli – w dniu premiery rozeszło się ok. 12 tysięcy. *(A ostatecznie ponad 100 tys. – dop. red.)*. Kiedy ja zaczynałem w firmie, naszym największym hitem (50 tysięcy!) było Heroes of Might and Magic V, swoją drogą: ostatnia słuszna i godna odsłona serii. „Piątka" zapoczątkowała złotą erę, lata 2006--2008 to okres niesamowitego wzrostu wartości polskiego rynku... Był to czas, gdy dystrybutor sprzedawał więcej gier, jeszcze przed erą cyfrowej dystrybucji, kiedy tytuły pudełkowe nie miały mocnej konkurencji ze strony Steama.

Raptem rok po tej „złotej erze" CD Projekt był zmuszony, jak dowcipnie zauważył to jeden z waszych byłych pracowników, do „podniżki" pensji pracowników. W efekcie to Cenega przejęła później dystrybucję Wiedźmina 2 w Czechach, na Węgrzech i na Słowacji, bo byliście zmuszeni zamknąć swoje oddziały.

Wpadliśmy w największe tarapaty w historii firmy, musieliśmy te oddziały zamknąć, a to, co po nich zostało, wykupili tamtejsi pracownicy i przekształcili w lokalne firmy. To był moment kryzysu finansowego w USA, kiedy upadł bank Lehman Brothers i bardzo niekorzystnie ukształtowały się kursy walut. CD Projekt miał problem. Zaowocowało to wszystko perturbacjami. Musieliśmy zwalniać pracowników, renegocjować umowy z partnerami, zamykaliśmy oddziały... Dopiero od 2010 zaczęliśmy pomału wychodzić z dołka.

Mówisz o rozroście Steama i kryzysie, ale czy spadek liczby sprzedawanych przez dystrybutora gier nie wynika stąd, że rodzime ceny pudełkowych wydań zaczęły doganiać te zachodnie?

Kiedyś gry na PC były u nas o 30-40% tańsze niż za granicą. Ale kiedyś udawało się dużo łatwiej przekonać wydawców, że Polska jest mniej zamożnym krajem i że naszego klienta nie stać na wydanie 50 euro, bo po prostu tyle nie zarabia. Obecny wzrost cen gier pecetowych nie jest sprawiedliwy, bo różnice w zarobkach wciąż istnieją, ale z drugiej strony nasz krajowy rynek sam zrobił sobie „źle", bo... bardzo szybko się rozwinął. Coraz więcej ludzi kupuje u nas gry premierowo, w wysokich europejskich cenach, w związku z czym trudno jest potem dystrybutorowi udowodnić tezę, że wysoka cena będzie przyczyną niezadowolenia klientów. Poza tym umocnił się nie tylko rynek, ale i – o czym już rozmawialiśmy – rola platformy Steam. W 2006 gry nie wędrowały tak często pomiędzy różnymi krajami, bo trudno byłoby przewieźć ciężarówkami dużą liczbę ciężkich pudełek, a w dodatku gry były często dostępne jedynie w wersji zlokalizowanej dla danego kraju. Obecnie wydawcy chcą zapobiec takim – znacznie prostszym niż kiedyś – przepływom i stąd pomysł, by zlikwidować różnice w cenach pomiędzy poszczególnymi krajami.

Lata fizycznej dystrybucji są policzone, stąd musimy myśleć, za co będziemy żyć.

Te „ciężkie pudełka" to też jest melodia przeszłości. Sam mam na półce

tekturowego Icewind Dale'a 2, Neverwinter Nights czy drugiego Baldur's Gate'a, ale tradycja dużych, bogatych wydań chyba powoli dogorywa.

To był znak rozpoznawczy CD Projektu, ale z dwóch powodów musieliśmy z niego zrezygnować. W tamtych czasach dla dużych wydawców Polska była dzikim krajem, dopiero co rozwijającym się rynkiem, na którym nie do końca było wiadomo, co się właściwie dzieje. Takim lokalnym firmom jak CD Projekt czy Cenega dawano wówczas znacznie większą swobodę. Rynek jednak urósł, rozwinął się i stał na tyle ważny, że zaczęto do nas przykładać te same miary co do krajów zachodnich. A że tam takich edycji się nie robi... Szkoda, bo to była najfajniejsza część naszej pracy. Pamiętam, jak składaliśmy elementy kolekcjonerskiego wydania gry Gothic 3 wydanej w skórzanej księdze, jak ściągaliśmy te skóry z Mediolanu... i jak przewożąca je ciężarówka wpadła w rów. Zimą. Musieliśmy sami organizować wyciąganie i przenoszenie ich do magazynu, żeby w ogóle wyrobić się z premierą na czas. A teraz? Sztampa – arty, figurka, pocztówki. Trochę inaczej jest z małymi developerami, jak np. twórcy Demokracji 3. Oni wciąż dają nam dużą swobodę, bo wiedzą, że znamy rynek. I faktycznie, z dodawanym do gry werdyktem Trybunału Konstytucyjnego trafiliśmy w sam środek medialnej burzy. Druga rzecz – w związku z cyfrową konkurencją ludzie nie potrzebują już tak bardzo edycji kolekcjonerskich, naprawdę dobrych tytułów sprzedamy tysiąc, w porywach dwa tysiące sztuk.

Znowu narzekasz na cyfrową dystrybucję, ale przecież podobna „transformacja" przebiega nie tylko w naszej branży. Ba – ma miejsce właściwie na każdym rynku multimediów: w muzyce, w filmie, w książce...

Zgoda, ale następuje w różnym tempie. Muzyka? Fizyczne nośniki już nie istnieją... poza winylami, ale one mogą łatwo odnotować wzrost – z dwóch do czterech użytkowników. *(uśmiech)* Jednak w książce cyfryzacja nie nastąpiła tak dramatycznie, jak oczekiwano. Użytkowników e-booków wciąż jest mniej niż czytelników fizycznych egzemplarzy, w Europie ich udział nie przekroczył 15%. Z naszą branżą mamy ten problem, że gracze są technologicznie zaawansowani, świetnie korzystają z internetu, a jednocześnie są bardzo czuli na ceny. Fizyczna sprzedaż nie ma bogatej przyszłości, prędzej czy później rynek scyfryzuje się całkowicie. I właśnie dlatego uruchomiliśmy CDP.pl, dlatego idziemy w cyfrową dystrybucję i dlatego stworzyliśmy Klabatera.

W jednym z wywiadów wspomniałeś, że cyfrowa sprzedaż jest dla was problematyczna, gdyż – oddam ci głos: „Tak naprawdę w tej chwili polega na ciągłym generowaniu niekończących się promocji (...). Niestety promocje nie sprzyjają budowaniu lojalności". Czy obniżki faktycznie wam szkodzą?

Klient przychodzi do online'owego sklepu wtedy, kiedy cena jest obniżona, stąd masa promocji dziennych, tygodniowych, miesięcznych, promocji na czarny piątek i na cyfrowy poniedziałek. One są z punktu widzenia biznesu zyskowne, bo zwiększają sprzedaż... ale ich efektem ubocznym jest to, że klient przyzwyczaja się do kupowania gier wyłącznie na promocjach, nie na premierę. W Polsce nabywca za najważniejszą uważa cenę, a jakość (oferowanie pomocy technicznej, polskich płatności, programu lojalnościowego) nie przynosi tak szybkich zysków. Poza internetem pójdziesz do sklepu, w którym cenisz sprzedawcę, ale klient w internecie jest nielojalny.

Przyjaźń z cyfrową dystrybucją połączyliście z rozwodem. O ile kiedyś CD Projekt stał na dwóch nogach – produkcji gier i dystrybucji – teraz CD Projekt Red i CDP.pl to dwie zupełnie różne spółki.

Przy pierwszym Wiedźminie CD Projekt był względnie małą firmą zajmującą się głównie dystrybucją. Ale od „dwójki", gdy sukces wyraźnie się ugruntował, zaczął się wewnętrznie rozdzielać – powstał osobny dział marketingu Reda i osobny dział marketingu dla dystrybucji. CD Projekt wyraźnie przesuwał się w kierunku produkcji gier. „Trójka" to już dwie w pełni osobne struktury. Dystrybucja stała się po sukcesie Wiedźmina kwestią poboczną. Poza tym: Wiedźmin i GOG to przedsięwzięcia o zasięgu globalnym, a CDP.pl działa lokalnie i koncentruje się na Polsce.

Pierwszy Wiedźmin odcisnął się także na szeregowych pracownikach. Nie lubię plotkować, ale przynajmniej kilka osób zaangażowanych w „jedynkę" wspominało mi w różnych sytuacjach o wiecznych nadgodzinach, crunchach, kłótniach, a nawet o spowodowanych ciągłym przesiadywaniem w studiu rozwodach.

Dla mnie osobiście to był fajny czas, bo... chyba było trochę tak, jak mówisz. *(śmiech)* Nie traktowałbym tego jednak negatywnie, na pewno było wtedy dużo pracy, i to nie dla nas, biznesmenów, ale dla naszych kolegów w developmencie. To był projekt realizowany w niezależnym „indie", jak byśmy teraz to nazwali, studiu.

Teraz też zaczynacie od zera. Tyle że z Klabaterem. Skąd w ogóle pomysł, by wejść w biznes wydawniczy?

Ostatnie dwa lata to wielki boom na studia niezależne. Oczywiście nie tylko w Polsce, ale jesteśmy pod tym względem europejskim fenomenem, na Starym Kontynencie – bodaj drugim krajem, jeśli chodzi o liczbę powstających indie developerów. Mamy ich w tej chwili ponad 400, wszyscy traktują Steama jak naturalne środowisko, ale... Na Steamie jest duży tłok. Często studiom brakuje wiedzy i doświadczenia, żeby poprowadzić marketing, zbudować wokół tytułu odpowiedni entourage, zająć się jego PR-em. I tu wchodzi Klabater – mikrowydawca. Pojawiamy się, pomagamy wyjechać na targi, korzystamy z naszych kontaktów w mediach, podajemy pomocną dłoń w ostatnim etapie, kiedy gra wymaga zlokalizowania. Oczywiście, jak mawiał wybitny fizyk Niels Bohr: „Przewidywanie jest bardzo trudne, szczególnie jeśli idzie o przyszłość", ale chciałbym, żeby Klabater osiągnął w Polsce taki status, jaki za granicą mają Devolver czy Gambitious. To rynek, na którym wciąż da się wykopać kilka diamentów, oszlifować je i spróbować zrobić coś więcej, niż developer osiągnąłby sam. Lata fizycznej dystrybucji są policzone, stąd musimy myśleć, za co za parę lat będziemy żyć. |CDA|

I po Bollu!

Boksował z „Mistrzem": **Ninho**

Żegnamy Uwe Bolla, wyrodnego ojca przemysłu egranizacyjnego, któremu zawdzięczamy takie potworki jak „House of the Dead", „Alone in the Dark" czy „Postal". Reżyser rozstaje się z branżą filmową na własnych zasadach, a emeryturę rozpoczyna z uśmiechem, na odchodne rzucając do krytyków serdeczne: „pieolcie się".**

„Moją ulubioną grą jest Postal, bo jest bardzo politycznie niepoprawny" – deklaruje reżyser.

Wiedza przeciętnego gracza na temat Uwe Bolla zamyka się w trzech punktach: a) jest Niemcem, b) kręcił fatalne filmy na podstawie gier, c) krytyków wyzywał na pojedynki bokserskie.

To wszystko prawda, jednak mieszkający w Kanadzie 51-latek jest nie tylko kontrowersyjnym reżyserem żyjącym w przeświadczeniu o swojej doskonałości. To człowiek bardzo inteligentny, który przez ponad dekadę zdołał nakłaniać ludzi do łożenia dziesiątek milionów dolarów na kolejne słabe filmy. **I choć Uwe ma doktorat z literatury, to podczas swojej 26-letniej kariery dał się raczej poznać jako bardzo obrotny biznesmen.**

Pracujemy po kosztach, sam sprzedaję moje filmy(*)

Od zawsze w kontekście Bolla zastanawiało jedno – skąd bierze kasę na kolejne filmy? Klapa goniła klapę, a facet zawsze wracał (w dodatku z coraz większym budżetem!) i gwałcił legendę jeszcze jednej gry. Otóż Uwe jest bardzo zaradnym człowiekiem i niemal wszystkie swoje dziełka finansował z... publicznych, niemieckich pieniędzy. Sam zainteresowany twierdzi, że w ten sam sposób postępowało 3/4 Hollywood i spora część forsy wpompowanej chociażby we „Władcę Pierścieni" czy „Mission: Impossible" pochodzi od naszych zachodnich sąsiadów. Jak to możliwe? Otóż filmowcy bardzo długo byli wspierani przez berliński rząd – **każdy, kto zainwestował w obraz niemieckiego aktora, reżysera czy producenta, mógł liczyć na zwrot 50% wkładu w ulgach podatkowych.** W ten sposób do branży miały trafiać (od 1995 do 2005 roku) niewyobrażalne wręcz pieniądze, sam Boll mówi o nawet 30 miliardach dolarów!

Wszystko pięknie, jednak inwestorzy, mimo wspomnianych odpisów, wciąż tracili połowę zainwestowanych pieniędzy, ponieważ znaczna większość obrazów niemieckiego reżysera okazywała się kompletną finansową klapą. Chociaż... To, co widzimy w rubryce box office (dochód ze sprzedaży biletów), to tylko półprawda, bowiem spora część dorobku Bolla trafiała bezpośrednio na DVD. W dodatku Niemiec dystrybuował swoje obrazy samodzielnie, poprzez studio Boll KG, i wydawał znikome kwoty na reklamę. Więc pomimo tego, że dysponujący 20-milionowym budżetem „Alone in the Dark" dzięki wyświetleniom w Stanach Zjednoczonych uciułał zaledwie pięć milionów dolarów, w sumie Uwe zdołał na tym teoretycznym niewypale zarobić. Reżyser wcielił się wówczas w producenta, który jeździł po całym świecie, próbując sprzedać prawa do filmu kinom, a także telewizjom. W efekcie pięć milionów AitD zarobiło w multipleksach poza USA – ale kolejnych dwadzieścia pięć dzięki sprzedaży na DVD, prawdziwej żyle złota dla niezależnych twórców jak Uwe. Zatem, wbrew temu, co się powszechnie sądziło, film przyniósł całkiem godziwy zysk inwestorom, ci zaś chętnie wykładali kasę na następne projekty.

Klapa goniła klapę... a on wracał i gwałcił legendę kolejnej gry.

Rosły więc budżety, Boll zatrudniał coraz większe nazwiska. Jakże to – Ben Kingsley („Ghandi", „Lista Schindlera") zgodził się zagrać u króla gniotów? Ponownie geniusz tkwi w prostocie. Przede wszystkim filmy Bolla zawsze były kręcone szybko, a aktorzy lubią dorobić, gdy mają wolne. Dlatego też reżyser angażował tych, którzy byli akurat dyspozycyjni. Jak sam mówił: – *Biorę ich za 30% normalnej gaży, bo składam propozycję tuż przed rozpoczęciem zdjęć, gdy wiedzą, że nie otrzymają innej oferty.* A że praca z nim była prosta i przyjemna, to choć taki Michael Madsen nazwał „BloodRayne" „obrzydliwym, niedorzecznym filmem", to przyznał zarazem, że z samym Bollem

1965
W niemieckim miasteczku Wermelskirchen na świat przychodzi Uwe Boll, przyszły reżyser, scenarzysta i producent.

1975
Po obejrzeniu „Buntu na Bounty" z Marlonem Brando dziesięcioletni Uwe postanawia zostać reżyserem.

1994
Boll zdobywa tytuł doktora literatury na Uniwersytecie w Siegen. Do tego czasu zdążył wydać już trzy filmy.

1997
Premiera „Das Erste Semester", niemieckiego „American Pie", a zarazem ostatniego obrazu Bolla niesfinansowanego z podatków.

2002
Boll debiutuje za oceanem dramatem „Serce Ameryki" – finansową klapą, którą sam nazywa „doskonałym filmem".

2003
„House of the Dead" nie trafia w gusta krytyków, ale na zawsze pozostaje najbardziej dochodowym obrazem Bolla.

2005
Debiut „Alone in the Dark", najgorszego filmu 2005 roku (przynajmniej według serwisu Rotten Tomatoes).

chętnie spotkałby się na planie filmowym ponownie.

Lubię George'a Romero... zróbmy film o zombie!

Oczywiście pisząc o świeżym emerycie, trzeba poświęcić osobne akapity egranizacjom będącym punktem zwrotnym w jego karierze. Umówmy się – bez „House of the Dead" i miażdżących recenzji tegoż szeroka publiczność nigdy nie usłyszałaby o doktorze literatury z Richmond Hill w Ontario. Jego wcześniejszy film „Serce Ameryki" – nakręcony już po przenosinach za ocean, poświęcony szkolnej masakrze i przez samego twórcę nazywany doskonałym – przyniósł stratę blisko 2,3 mln dolarów (przy trzymilionowym budżecie). Tymczasem bezmyślny slasher na podstawie gry nie tylko zarobił na siebie w zaledwie tydzień (i to w samych USA!), ale też zgromadził kolejne miliony dolarów dzięki sprzedaży praw zagranicznych i wydań DVD.

W tym momencie Uwe nie miał już wyjścia. **Pieniądze pojawiały się na stole tylko w przypadku produkcji na podstawie gier.** Niemałe – po udanej zbiórce na „House of the Dead" i „Alone in the Dark" reżyser otrzymał, bagatela, 25 milionów dolarów na egranizację „BloodRayne"! Szczytem okazało się przeniesienie na ekrany „Dungeon Siege'a", który z budżetem 60 milionów dolarów zakończył się tradycyjnie dokumentnym fiaskiem komercyjnym. Przynajmniej w kinach, bo dzięki kontraktowi z Fox (prawa telewizyjne i DVD) Boll nie stracił tak dużo, jak mógłby na to wskazywać box office. Twardych liczb nie znamy, ale między wierszami można wyliczyć, że mowa o „tylko" 15-20 milionach. Sam box office natomiast wskazywałby na około 50 mln zielonych w plecy.

Nic więc dziwnego, że reżyser wciąż był w stanie uzbierać, nawet po odcięciu funduszy z niemieckich podatków, 10-15 milionów dolarów na kolejne filmy. Byleby traktowały o grach, oczywiście. Dopiero to, co zarobił na adaptacjach, mógł inwestować w swe ambitniejsze produkcje. Stąd długo pozwalał mieszać się z błotem krytykom (którym odpłacił się pięknym za nadobne, patrz: ramka) – głównie po to, by móc uwolnić się od egranizacji i zacząć kręcić to, na co faktycznie miał ochotę.

Rynek jest martwy. Pie****cie się!

Ostatnie lata kariery Boll poświęcił głównie filmom spoza świata wirtualnej rozrywki. Nie stronił od trudnych tematów jak Holocaust czy ludobójstwo w Darfurze. Potrafił zaskoczyć nowatorskimi rozwiązaniami – w niektórych produkcjach wszystkie dialogi były... improwizowane, co miało zwiększyć ich autentyczność. **Część filmów spoza growego nurtu doczekała się nie negatywnych, ale mieszanych recenzji, a „Darfur" otrzymał nawet nagrodę na festiwalu** filmów niezależnych w Nowym Jorku.

Prawdziwym gwoździem do twórczej trumny Uwe Bolla były nie tyle miażdżące recenzje i odcięcie kurka z państwowymi pieniędzmi, co pojawienie się Netfliksa i jemu podobnych. **Streaming sprawił, że produkcja filmów przeznaczonych do dystrybucji na DVD najzwyczajniej w świecie straciła sens.** Profity poleciały na łeb na szyję, a producenci inwestujący w obrazy, jakie debiutują na Netfliksie, mogą liczyć co najwyżej na 1/10 kwoty, którą dotychczas zarabiali na przemyśle DVD. Gra przestała być warta świeczki. I Uwe zwinął interes.

Co Niemiec zamierza robić teraz? Przede wszystkim sprzedawać przez swoją agencję Eventfilm produkcje innych twórców oraz zajmować się swoją restauracją Bauhaus w Vancouver. Biznes gastronomiczny traktuje bardzo poważnie – do lokalu serwującego klasyczną niemiecką kuchnię Boll ściągnął światowej sławy kucharza Stefana Hartmanna, który może pochwalić się prestiżową gwiazdką Michelin.

Tak więc 51-latek dzieli czas pomiędzy Bauhaus, o 30 lat młodszą żonę (z którą doczekał się potomka i która nie lubi jego filmów) oraz suczkę Daisy, którą zabrał z jednej z rumuńskich ulic podczas kręcenia pierwszej części „BloodRayne". Uwe to zresztą prawdziwy aktywista i obrońca istot żywych – do tego stopnia, że w jego imieniu (czyt. za jego pieniądze) PETA sądzi się z producentami mięsa w Niemczech, którzy łamią zdaniem Bolla prawa zwierząt. Ponadto reżyser wspiera ruch przeciwko zmianom klimatycznym i zapowiada, że w przyszłości chciałby spróbować sił w polityce. *– Gdy będę po osiemdziesiątce, nie chcę mieć poczucia, że nie spróbowałem czegoś zmienić* – mówi.

Jesteście bezpieczni, nigdy więcej Uwe Bolla!

Uwe Boll nigdy nie był dobrym reżyserem i na zawsze zostanie zapamiętany jako człowiek, którego adaptacje zniszczyły kilka growych legend(**). Biznesmen, podatkowy geniusz, filmowy rzeźnik – nazywajcie go, jak chcecie. Uwe i tak wszystko ma w poważaniu. Dla krytyków miał na odchodnym krótką wiadomość zacytowaną we wstępie. Dla niego liczy się tylko to, że do końca życia ma za co grać w golfa. **|CDA|**

(*) Wszystkie śródtytuły to cytaty z wypowiedzi Uwe.

(**) Pomyśleć, że był bliski sfilmowania Hitmana, Metal Gear Solid czy Warcrafta, a jego niespełnionym marzeniem pozostaje egranizacja GTA.

MALINA, PETYCJA I BOKS

Uwe Boll znany jest nie tylko z fatalnych adaptacji gier, ale również kontrowersyjnego stylu bycia i pogardy dla środowiska filmowego. Niemiecki reżyser jest zdobywcą Złotej Maliny w specjalnie stworzonej kategorii Worst Career Achievement Award (za „bycie niemiecką wersją Eda Wooda"). W 2008 roku w sieci pojawiła się natomiast petycja nawołująca Bolla do przejścia na emeryturę. Uzbierano ponad 350 tysięcy podpisów, sam zainteresowany miał zgodzić się na sugestię internautów – ale pod warunkiem, że będzie ich milion.

Innym znanym incydentem, który został zresztą zawarty w dokumencie ukazującym pracę Uwe od kuchni, był pojedynek bokserski pomiędzy reżyserem a krytykami jego pracy. Skrupulatnie wybrani przeciwnicy nie mogli mieć zdecydowanej przewagi fizycznej nad Niemcem ani zbyt dużego doświadczenia w sportach walki. Czterech wybrańców Boll znokautował 23 września 2006 roku w Vancouver na sponsorowanej przez jedno z internetowych kasyn gali. Reżyser nie byłby sobą, gdyby nie nazwał całego przedsięwzięcia „Raging Boll", na cześć słynnego filmu Martina Scorsese'a z 1980 roku.

„Widzicie, co dzieje się, gdy ludzie uderzą się w głowę? Zaczynają wtedy lubić moje filmy"

~Uwe Boll

po wygranych walkach bokserskich z krytykami.

2007
Boll kręci „Dungeon Siege: W imię króla". Budżet? 60 milionów dolarów. Box office? 13 milionów dolarów...

2008
Uwe deklaruje, że jeżeli milion osób podpisze stosowną petycję, uda się na twórczą emeryturę. Efekt? 350 tys. podpisów.

2009
Reżyser tworzy za własne pieniądze trzy „niegrowe" filmy – „Stoic", „Darfur" i pierwszą część trylogii „Rampage".

2011
Równolegle z trzecim „BloodRayne" Boll kręci parodię („Blubberelle"), wykorzystującą scenerię i aktorów oryginału.

2014
Niemiec reżyseruje trzeciego „Dungeon Siege'a". Obraz dysponuje 20-krotnie mniejszym budżetem od „jedynki".

2015
Uwe Boll otwiera w Vancouver restaurację Bauhaus, serwującą specjały niemieckiej kuchni.

2016
Nieudane akcje crowdfundingowe. Premiera „Rampage: President Down", wydanego za własne pieniądze filmowego epitafium.

Wspomina: **gem**

Nie było trąb i werbli – zwłaszcza po naszej stronie Atlantyku – ale kalendarz jest nieubłagany: Xboksowi stuknęło 15 lat. Na razie co prawda lokalnie, niemniej w USA kochają nienawidzić tych pudeł już równe półtorej dekady! My po tej stronie oceanu czekamy z fetą do marca, a więc jest moment, by przypomnieć sobie, jak właściwie doszło do Xboksa.

15 lat konsol Microsoftu

Najprościej mówiąc, nieoczekiwanie. Historycznie przecież Microsoft to Wordy i Windowsy, a więc komputery osobiste. Tak było od DOS-a i pecetów, na które wciąż mówiło się „aj-bi-em", choć zwykle nie miały nic wspólnego z marką IBM. Kiedy więc Microsoft zapowiedział w 2000 roku wejście w konsole, zdominowany przez Japończyków rynek przyjął zamiar dosyć spokojnie, by nie powiedzieć – obojętnie. To dlatego, że Bill Gates i s-ka byli nieprawdopodobnie spóźnieni – swoją świetność Atari Jaguara z 1993 roku datuje się na 1999 rok – ledwie dwa lata przed wprowadzeniem jej na rynek. Były szef Microsoft Game Studios, Ed Fries, który w Microsofcie zajmował się m.in. pozyskiwaniem producentów (np. Ensemble, FASA, ale także Bungie i Rare), wspomina, że pomysł wyszedł z działu DirectX, od jego genialnych twórców. Wymyślili sobie pudełko z DirectX i zamaskowanym Windowsem 2000 w roli OS-a. Nawiasem mówiąc, stąd też i nazwa Xbox: od DirectX Box – Pudełko na GDC, ale zaprezentowana dopiero na CES-ie w Las Vegas 10 miesięcy później. Opóźnienie wobec pierwotnie planowanej to jednak nie tylko wina zmiany OS-a, ale także poważnych problemów z częściami, z jakich miała się składać konsola. Działający pod presją czasu Microsoft zmuszony był, co w takich przypadkach się nie zdarza – kupować gotowe części, np. dyski twarde, które stanowić miały główny atut Xboksa, wyróżniający go na tle konkurencji. To właśnie dysk twardy wprowadzić miał konsole w przyszłość, umożliwić instalowanie i cache'owanie gier, a w miarę upowszechniania się szerokopasmowego dostępu do internetu także zakup wersji cyfrowych software'u. Niewłaściwie skonstruowane umowy z producentami chipsetów, w tym Nvidią, nie pozwalały też modyfikować projektów ani szukać innych źródeł produkcji, przez co sprzęt nie miał szans potanieć z czasem, w miarę rozwoju i upowszechniania się tech-

Microsoft nie robił sprzętu i wcale nie czuł gamingu.

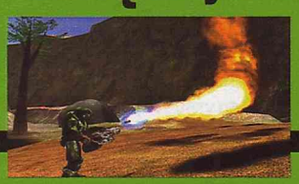
przeżywało przecież czwarte pokolenie konsol weterana Nintendo i drugie fenomenalnego debiutanta Sony. Amerykanie zaś nie dość, że nie wiedzieli, jak się robi sprzęt – bo praktycznie nie tworzyli hardware'u – to także nie czuli gamingu, jakim tradycyjnie konsole stoją (złośliwi twierdzą, że na pecetach zostało im to do dziś). Microsoft miał jednak Zamiar przez duże „Z" oraz możliwości jego realizacji, zapewniane przez Wordy i Windowsy – czytaj: kupę kasy do wydania. Brak know how kosztował ich słono: zanim projekt Xbox znalazł się wreszcie w 2008 roku nad kreską, pochłonął 3,7 miliarda zielonych. Z rezerw wówczas szacowanych na 30 miliardów. Szacun.

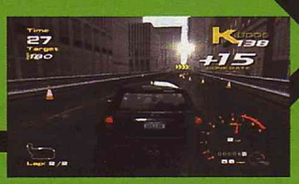
Poza rok 2000

Najwcześniejsze przymiarki do pierwszej amerykańskiej konsoli od czasów z DirectX. **Miał to być, innymi słowy, tani, zamknięty pecet z dyskiem twardym, automatyzujący procesy instalacji i odtwarzania gier do poziomu konsol.** Wyprodukowanie takiej „zabawki" i wprowadzenie jej na rynek zapowiadało się niezwykle łatwo i datę premiery produktu ówczesny szef Microsoftu, Bill Gates, wyznaczył na rok 2000, na Boże Narodzenie. Szybko okazało się jednak, że Windows, jakkolwiek by był ukryty, sprawia więcej problemów, niż oferuje korzyści, i nawet po okrojeniu ze wszystkiego, co zbędne w konsoli, wciąż był zbyt złożony i tym samym za wolny dla gier odtwarzanych z płyt DVD. **OS Xboksa stał się więc specyficzny dla konsoli i proste portowanie gier z PC szlag trafił.**

Konsola Microsoftu zapowiedziana została oficjalnie 10 marca 2000 roku

Dzięki, Xbox!





HALO

Halo pierwotnie miało być RTS-em na Maca. Następnie strzelanką TPP również na PC. Ostatecznie stało się fenomenem na Xboksie, którego skali – przyznaję bez bicia – do dzisiaj lekko tu w redakcji nie ogarniamy. To faktycznie niezłe FPS-y z niezwykłymi rozwiązaniami (odnawiające się zdrowie, dwa rodzaje broni, sporo pojazdów i latadeł), ale jako wychowankowie PC oparliśmy się szałowi...

PROJECT GOTHAM RACING

Spadkobierca Metropolis Street Racer z Dreamcasta, którego echa wybrzmiewają do dziś w Forzy Horizon. W PGR było wszystko: fenomenalna oprawa, supersamochody (i nie tylko!), prawdziwe scenerie i... punktowanie kombinacji, więc trzeba było jeździć zarówno szybko, jak i stylowo. Kudos, Bizarre Creations, kudos.

nologii. W dodatku ledwie w rok po premierze Microsoft, starając się powiększyć udział w rynku, obciął cenę konsoli aż o jedną trzecią – z 300 do 200 dolarów. Stąd też i **średnio 168 dolarów straty na każdym sprzedanym Xboksie**.

Zielony marker

Zanim jednak doszło do dyskontowania strat wynikających z niezamierzonego dumpingu, Microsoft zmuszony był sfinalizować projekt, wyprodukować sprzęt i zapewnić gry. Problemem był sam wygląd konsoli. Wersja demo dla developerów była chromowanym „iksem" z pecetowymi wnętrznościami. Do nas trafiło wielkie czarne pudło z wyraźnymi przetłoczeniami w kształcie litery X, z którego gabarytów żartował po latach znany z Segi, Microsoftu i teraz EA Peter Moore: „było tak wielkie, że nie mieściło się w drzwiach większości japońskich domów". Jego toksycznie zielone „oko" miało reprezentować „energię jądrową" konsoli, jednak jeden z ojców Xboksa, Seamus Blackley, twierdzi, że Horace Luke, który projektował wygląd, użył zielonego tylko dlatego, że poginęły mu markery innych kolorów. Na szczęście żadna inna konsola nie kojarzyła się z tą barwą, a Nvidia nie miała nic przeciwko. Niemniej **trudno znaleźć osobę przy zdrowych zmysłach twierdzącą, że pierwszy Xbox był crazy, sexy i cool**. Wszystko to razem sprawiało, że wdarcie się na rynek zdominowany przez Japończyków zdawało się niemożliwe. W samym Microsofcie, gdzie powinni przecież byli wierzyć w sukces najbardziej, nazywano Xboksa „trumną" – od rozmiarów, ale także dlatego, że zalec w niej miały kariery wszystkich zaangażowanych.

Pierwszy Xbox to:

Acziki – co prawda dopiero od 2005 roku, a więc pod koniec życia konsoli, ale systemowo i na dobre.

DirectX w konsoli – czyli łatwe 3D w grach (stąd zresztą nazwa DirectX Box, skrócona później do Xbox).

Dysk twardy w standardzie – w Xboksie nie był wprawdzie wykorzystywany powszechnie z uwagi na unifikację większości gier, wydawanych na różnych platformach, ale tam, gdzie działał – działał dobrze.

Surround w konsoli – w standardzie Dolby Digital 5.1. To dlatego Halo brzmiało, jak brzmiało!

Xbox Live – pierwszy uniwersalny ekosystem przeznaczony do grania online. Istnieje do dziś.

Przeświadczenie takie potwierdziły jeszcze tylko targi E3 2001, które okazały się teatrem jednego aktora – Sony. Tam zapowiedziane zostały nowe Gran Turismo, Metal Gear Solid i Final Fantasy – gry znanych marek specjalnie na PlayStation 2, które w tym czasie stało już w 10 milionach domostw (przypadkiem właśnie w 2001 Rockstar pokazał tam Grand Theft Auto III, które – zabawne – nie wzbudziło zachwytów). Na E3 zaś Xboksy nie działały wciąż nawet na pół gwizdka, a w dodatku nie było na nie gier. Kolejny cios Microsoftowi wymierzył 9/11 – dzień ataków terrorystycznych na World Trade Center – kiedy zdawało się, że Amerykanie nigdy już nie będą w nastroju, by „grać

Czarny Bill i jego srebrny Xbox.

w gry". Stało się inaczej i na specjalne życzenie burmistrza Nowego Jorku, Rudy'ego Giulianiego, światowa premiera konsoli Microsoftu odbyła się właśnie w tym mieście. **Był 15 listopada 2001 i Xbox zaczynał gonić PlayStation 2**, które miało przewagę 20 milionów sprzedanych sztuk. Naturalnie nigdy mu się to nie udało: sprzedaż nie przekroczyła 25 milionów konsol, podczas gdy PS2 dobiła do 155 milionów, jednak jak twierdzą przedstawiciele Microsoftu – zrobił swoje, tj. przełamał japoński monopol. To dlatego Ed Fries może mówić: „Nie powiedziałbym, że straciliśmy 4 miliardy. Rzekłbym, że wydaliśmy 4 miliardy, budując markę Xbox".

Wielkie halo

Xboksa od gorszego losu uratowały gry. Stworzenie od zera startowego line-upu w dwa lata było zadaniem praktycznie niemożliwym i niezbędne było zabezpieczenie „exclusives" w inny sposób – poprzez wykupienie na własność ich producentów. W ten też sposób Microsoft za 30 milionów dolarów, co dziś zdaje się okazją stulecia, wszedł w posiadanie Bungie – studia powiązanego tradycyjnie z Apple'em, które jako jeden z ostatnich niezależnych producentów i wydawców popadło w poważne problemy finansowe i zmuszone było wyzbywać się aktywów. Bungie miało w produkcji strzelankę TPP nazwaną Halo, którą z chwilą przejścia pod skrzydła Microsoftu przerobiono w FPS-a – grę z gatunku kojarzonego dotąd głównie z PC. Nawiasem mówiąc, strata Bungie, które na skromnym growym rynku Maców było prawdziwą supergwiazdą, wywołała furię samego Steve'a Jobsa. Próbując załagodzić konflikt, Microsoft zobowiązał się przenieść część tytułów z PC na „makówki", a Ed Fries zmuszony był wystąpić w roli „partnera" na konferencji Apple'a. Dziwne czasy.

Halo okazało się megahitem, który zdecydował o sukcesie Xboksa w Ameryce. W kolejnym roku doszedł też następny powód, by go kupować: Xbox >>

MECHASSAULT

Pierwszy cyfrowy BattleTech stworzony od podstaw z myślą o konsolach. Na miejsce na naszej krótkiej liście zasłużył nie tylko dlatego, że do dziś pozostaje jedną z najlepszych adaptacji tego bitewniaka z wielkimi robotami w rolach głównych, ale także dzięki temu, że dla większości z nas był pierwszą grą na Live'a, w jaką graliśmy, i to on przekonał nas, że Gold się jednak opłaca.

SPLINTER CELL

Wierzcie lub nie – Splinter Cell był grą, która udowadniała wszem wobec, jak dalece konsole przewyższają technologicznie pecety. Przy okazji był cyberskradanką w najlepszym znaczeniu tego słowa i dało się skończyć kampanię bez zabijania. Przez lata marka niestety rozmieniła się na drobne i po letnim przyjęciu dwóch ostatnich gier serii trafiła do czyśćca, w którym trwa do dziś.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Swojego Xboksa kupiłem, czego nie ukrywam i się nie wstydzę, właśnie dla Knights of the Old Republic – starwarsowego role-playing z BioWare. Dzięki czemu pamiętny zwrot fabularny przeżyłem na pół roku przed resztą redakcji i nie macie pojęcia, jak trudno mi było powstrzymać się od siania psujlerami... Przy okazji: Revan... ;)

NINJA GAIDEN

Jedno z najlepszych i najtrudniejszych action RPG wszech czasów – takie Dark Souls na pięć lat przed Demon's Souls. Mnie osobiście nauczył kochać mojego wewnętrznego ninja – tego naprawdę niepokonanego, który po setnej śmierci każe otrzeć łzy złości, podnieść rzuconego pada i próbować dalej, do skutku. Szkoda więc, że marka z czasem zmarniała i zdechła...

Live. Stworzony przez zespół J Allarda ekosystem grania online, wykorzystujący sztywne łącze Ethernet zamiast – co także było rozważane – modemu telefonicznego, zadebiutował w 2002 roku (oficjalnie w Polsce, bagatela, osiem lat później – w 2010) i z miejsca stał się hitem. Nie przeszkodziło mu nawet to, że **w przeciwieństwie do standardów z PC i konsol konkurencji trzeba było za niego płacić abonament**. Współtwórca Live'a, Cameron Ferroni, wyliczył jednak skrzętnie powody, dla których opłacało się wydać 50 dolarów rocznie: achievementy za granie, stałe gamertagi (czyli osobowości), stała lista przyjaciół, uniwersalne otoczenie sieciowe, w którym nie musisz logować się do różnych serwisów, by grać w rozmaite gry online, oraz cyfrowa dystrybucja. Większość z nich wprawdzie dopiero od 2005, ale niech mu będzie.

Gościem specjalnym premiery europejskiej był sir Peter „Fable" Molyneux.

Xbox 360 i Jedyny

Niemniej już w 2003 trwały prace nad następcą Xboksa, którego cykl życia skrócić się miał do zaledwie czterech lat. Sami jego twórcy przyznają dziś, że był to bardziej prototyp niż produkt, a i strategia marketingowa nie była, delikatnie mówiąc, najlepsza (jeden z ojców sukcesu ujął ją jako: „gotów, pal, cel"). Dlatego też **pierwszym Xboksem zrobionym jak trzeba był „Xenon" – znany lepiej światu jako Xbox 360**. Był prosty w programowaniu – mimo że zakładał wielordzeniowość i wielowątkowość – i w przeciwieństwie do PlayStation 3 i jej Cella – świadomie stawiał na „moc użytkową" zamiast teoretycznej. Zaliczył wprawdzie, po części z winy ATI, wpadkę z Red Ring of Death, przez którą **ogólna awaryjność sprzętu sięgnęła 15%** zamiast zwyczajowych 2% (a liczymy całość produkcji konsoli – w pierwszej partii zawodność sięgała ponoć szokujących 68%), ale odbił się m.in. dzięki Kinectowi i w siódmej generacji odniósł nieznaczne, ale jednak zwycięstwo nad PlayStation 3. W obecnej, dziewiątej generacji Xbox reprezentowany jest przez model One, ale ten ponownie – wskutek koszmarnego marketingu przed premierą – zdaje się nie mieć szans z PlayStation 4.

Pierwszy Xbox nie był konstrukcją udaną i opłacalną. Powstał jednak decyzją Billa Gatesa w 20 miesięcy, by powstrzymać dominację Sony i zbudować drugi filar działalności Microsoftu – rozrywkę, która miała towarzyszyć typowym dla tej firmy programom użytkowym. To się udało – dziś Xbox, choć wciąż w cieniu Windowsów i Wordów, jest opłacalny, sama marka zaś wyceniana jest na dobrze ponad 4,5 miliarda dolarów. Wszystkiego najlepszego, Xboksie, na kolejnych 15 lat! |CDA|

Wielki pad wielkiej konsoli

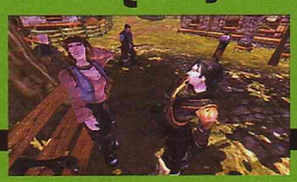
Zdumiewające, że team, który robił dla Microsoftu SideWindery – joysticki i gamepady (pierwszy model na USB mam na biurku!) – tak bardzo przesadził ze skalą. Jeszcze dziwniejsze, że nikt wewnątrz nie zorientował się aż do premiery i wielka konsola miała niemal równie wielkiego pada. A przecież był też gotowy lepszy projekt – model S (od „small") przeznaczony domyślnie na rynek japoński, który zresztą z czasem stał się domyślnym kontrolerem Xboksa i który w sumie służy nam do dziś.

Projekt Xbox pochłonął ok. 4 miliardów dolarów.

Skąd nazwa Xbox?

Wiadomo: od DirectX Box – nieformalnej opisowej nazwy urządzenia, jaką posługiwali się wtajemniczeni w projekt. Nie wszyscy jednak wiedzą, że kodowo określało się późniejszego Xboksa także mianem „Midway" – od bitwy w czasie drugiej wojny światowej, w której Amerykanie skopali wreszcie tyłek Japończykom (ha, ha?). Zabawne jest w końcu to, że z pochodną „DirectX Box" rzekomo najbardziej walczył dział marketingu Microsoftu, który przeprowadził dziesiątki badań fokusowych, dając uczestnikom całe listy z potencjalnymi hipernazwami superkonsoli, które jednak, ku frustracji pomysłodawców, za każdym razem przegrywały z umieszczonym też „dla kontrastu" mianem Xbox.

Dzięki, Xbox!



FABLE

Ostatnia chyba naprawdę wielka gra Petera Molyneux. Baśniowy role-play z unikatowym system rozwoju bohatera, w którym jego postawa moralna faktycznie, a przynajmniej widocznie, wpływa na świat gry. Kolejne straciły coś z magii – może po prostu sir Peter zaczął skromniej marzyć i niżej *mierzyć, choć głównie dla* „dwójki" Smuggler kupił swojego domowego X360.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Jedna z najciekawszych gier Star Wars wszech czasów – wcale nie tylko dlatego, że były to Gwiezdne Wojny bez mieczy świetlnych i Jedi w rolach głównych. Republic Commando zachwyciło nas tym, że była to taktyczna strzelanka drużynowa w stylu bardziej Rainbow Six niż serii Jedi Knight. Wciąż czekamy na Imperial Commando.

PSYCHONAUTS

Wielkie dzieło Tima Schafera, które mieliśmy okazję poznać dzięki Edowi Friesowi i szansie, jaką dał studiu Double Fine Productions w czasach kryzysu po bańce dot-comów. Fakt, Microsoft po kolejnych obsuwach produkcji był też o krok od uwalenia projektu (gra powstawała z przerwami 4,5 roku), jednak jeśli dziś możemy czekać na Psychonauts 2, to właściwie dzięki Xboksowi.

FORZA MOTORSPORT

Pamiętam jak dziś, jak po pierwszym wyścigu w Forzy Motorsport – po tym, jak zarysowałem bandę na prostej startowej i został na niej ślad mojego lakieru – przez moją głowę przemknęła myśl, że nigdy więcej nie spojrzę nawet na ogrywane wcześniej do nieprzytomności konkurencyjne Gran Turismo. Forza Motorsport trwa i triumfuje do dziś, dała też początek serii Forza Horizon.

Poznaj **innowacyjną** serię niesamowicie wydajnych **NTT AIO**

zaprojektowanych z myślą o najwyższym komforcie użytkowania

Przedstawiamy pierwsze na polskim rynku, rozwiązanie łączące kompaktową obudowę komputerów All-in-One z wysoko wydajnymi podzespołami oraz ekranami dla profesjonalnych użytkowników: 24" lub zakrzywiony 34" ekran ultra WQHD.

Wydajne procesory Inel® Core™ i7 lub Intel® Core™ i5 w połączeniu z pełnowymiarowymi kartami graficznymi oraz ekskluzywnymi ekranami w zwartej, kompaktowej obudowie tworzą produkt, który idealnie spełnia funkcje nowoczesnej maszyny dla zaawansowanych graczy czy też elitarnego sprzętu do pracy.

NTT All-in-One W L40

Procesor:
- Intel® Core™ i7-6700K

Ekran:
- zakrzywiony 34" ultraWQHD

Karta graficzna:
- GeForce GTX1080 8GB

Pamięć:
- 2x 8GB DDR4 2133MHz

Dyski:
- SSD 240GB M.2
- HDD 2.5" 1TB

Podwójny, wewnętrzny, zasilacz:
- ATX 450W 80Plus Gold,
- Flex ATX 90W

System operacyjny:
- Windows 10

NTT All-in-One W L35

- **Procesor:** Intel® Core™ i5-6400
- **Karta graficzna:** GeForce GTX1060 6GB
- **Pamięć:** 2x 8GB DDR4 2133MHz
- **Dyski:** SSD 480GB
- **Ekran:** 24" (1920 x 1080; kontrast 5000:1)
- **Zasilacz:** 80+ 400W PSU
- **System operacyjny:** Windows 10

Cena od: 4 599zł

*cena brutto dla zestawu NTT AIO W L35 - W900G-0929

NTT®

sprawdź ofertę na stronie
sklep.ntt.pl

Intel, Logo Intel, Intel Inside, Intel Core i Core Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation w U.S.A. i w innych krajach.

Szymon mówi

Z lubością grzebie w rupieciach: **Smuggler**

Całkiem niedawno, bo w numerze 11/2016, przedstawiłem wam narodziny pierwszego peceta, czyli komputera osobistego marki IBM. Skoro więc powiedziało się „a"... Czy wiecie, kiedy powstał pierwszy W OGÓLE komputer, który moglibyśmy nazwać „osobistym"?

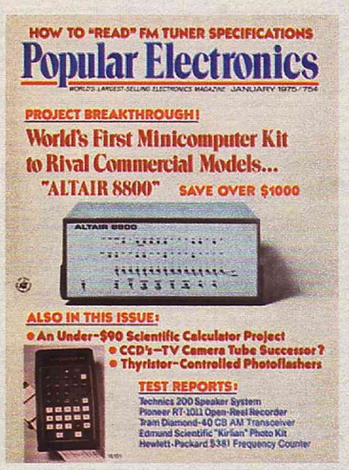
Najpierw zastanówmy się jednak, co tak naprawdę znaczy to pojęcie. Mógłbym pójść na łatwiznę i przytoczyć definicję z Wiki („mikrokomputer przeznaczony przede wszystkim do użytku osobistego w domu i biurze" itd.), ale jest tak sucha, że można by ją wkładać do paczek z fistaszkami w charakterze absorbentu. Osobisty, czyli po prostu wykorzystywany przez zwykłych ludzi do codziennych celów, możliwy do nabycia (lub złożenia z powszechnie dostępnych części), niewymagający wzięcia kredytu pod hipotekę domu/mieszkania na jego zakup i do tego w miarę mobilny. Żadna tam wielka szafa najeżona światełkami, wymagająca klimatyzowanej sali i dyplomowanych informatyków do obsługi. Aby dotrzeć do pierwszego spełniającego te założenia urządzenia, będziemy musieli wykonać całkiem spory skok w czasie. A przy okazji obalić po drodze kilka „prawd powszechnie znanych".

1975

Oczywistym kandydatem do pierwszeństwa jest **MITS Altair 8800**. Większość fanów sprzętu retro rzuci tą nazwą, gdy zapytacie ich o najwcześniejszego „peceta". I będą w błędzie.

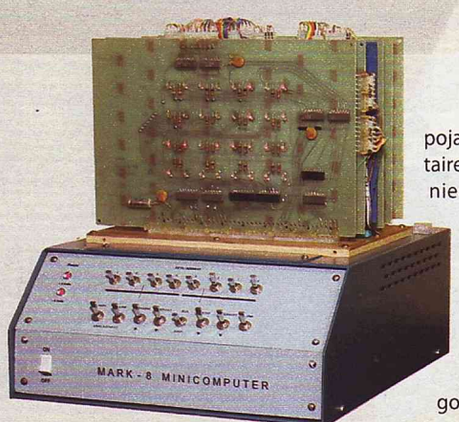
To niewątpliwie pierwszy masowo produkowany komputer osobisty, ale na pewno nie pierwszy w ogóle. Sprzedawany w zestawach do samodzielnego montażu (za 400 $), reklamowany w prasie, znalazł w sumie aż 10 000 użytkowników, doczekał się oddanych fanów i specjalnie pisanych na niego programów (łącznie z interpreterem języka BASIC, stworzonym przez mało znaną wówczas firemkę o nazwie, która wtedy brzmiała „Micro-Soft"). To zapewniło mu miejsce w historii branży, ale nie jest to ten droid, którego szukamy.

MITS Altair 8800.



Reklama w prasie branżowej zadziałała bardzo skutecznie.

Zanim jednak ruszymy, by szperać dalej, bezwstydnie zajrzyjmy Altairowi pod obudowę: procesor Intel 8080 (2 MHz), pamięć 0,25 kB. Praktycznie wszyscy kupowali od razu rozszerzenie RAM-u – o 1 kB (97 $), 2 kB (145 $), 4 kB (264 $). Burżuje mogli nabyć kartę z zamontowanymi aż 64 kB za prawie 1500 $, a jeden dolar z tamtych czasów to tak z pięć dzisiejszych. Klawiatury pierwotnie nie przewidziano – programowanie (w asemblerze) odbywało się poprzez mozolne przestawianie przełączników na płycie czołowej. Dopiero w późniejszych modelach dodano opcję podłączenia magnetofonu, tudzież umożliwiono dołączenie klawiatury (dalekopisu), a nawet zgrywanie programów na dyskietki. (Więcej o Altairze znajdziecie w moim tekście w CDA 05/2010). OK, skoro nie Altair, to kto i kiedy?



Mark 8, koszmar montażysty.

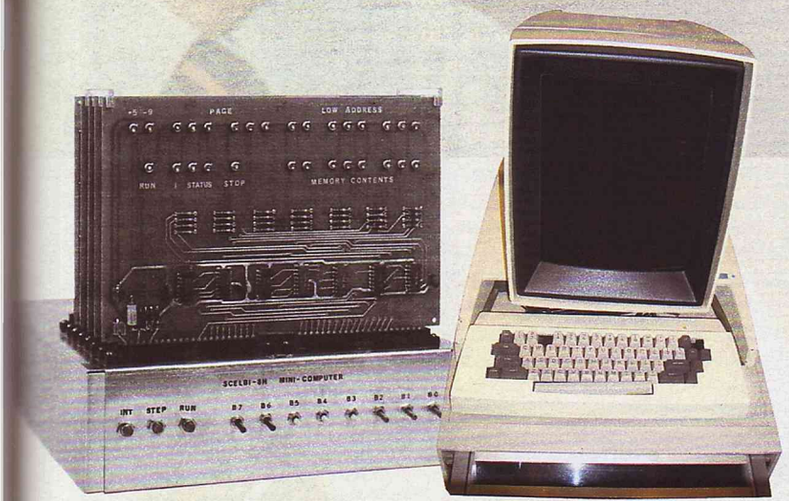
1974

Tylko w Biblii ostatni będą pierwszymi, a tylko w bajkach dobro zawsze zwycięża. Ale w szarej rzeczywistości pierwszy czasem bywa... niezauważony. Tak właśnie przytrafiło się skonstruowanemu przez Jona(thana) Titusa komputerowi **Mark-8**, który pojawił się na rynku przed Altairem. W sumie był bardzo do niego podobny – ten sam procesor (bo innych nie było...), tyle samo pamięci RAM (0,25 kB), podobny sposób programowania. Nawet cenę miał zbliżoną, bo 300 $(*) za zestaw do samodzielnego montażu. Ba, jego schemat, podobnie jak Altaira, też zamieszczono w jednym z pism popularnonaukowych. Dlaczego więc Altair jakoś wrył się (starym) ludziom w pamięć, a Mark-8 nie? Może dlatego, że w przeciwieństwie do konkurenta mało komu udało się Marka złożyć i uruchomić. Bo, delikatnie mówiąc – nie było to proste. Aby sprostać temu wyzwaniu, trzeba było władać lutownicą równie biegle jak Obi-Wan mieczem świetlnym, a schematy umieć czytać jak dyrygent partyturę symfonii.

Zakupiono ok. 7500 zestawów, z czego – szacunkowo – mniej niż 1000 nabywcom udało się stworzyć działający komputer. (Do dziś przetrwało zaledwie 14 egzemplarzy Marka Ósmego). Ale za to może się cieszyć pośmiertną sławą pierwszego na świecie komputera osobist... hmmm... nie. Przykro mi, ale – wbrew temu, co sam kiedyś w CDA pisałem – ten tytuł mu jednak nie przysługuje. Komu zatem?

(*) W wielu źródłach podaje się, że „kit" kosztował jedynie 50 $. I jest to prawda – ale tylko dlatego, że nie zawierał procesora, który należało nabyć osobno. Wiązało się to z wysupłaniem z kiesy dodatkowych 250 $.

„szukaj!”



Scelbi-8H. Do kupienia w... hipermarketach.

Xerox Alto, komputer, który wyprzedził swoją epokę.

1973

Na pewno nie **Scelbi-8H** – czyli (ręko)dziełu Nata Wadswortha i Boba Findleya, również sprzedawanemu jako zestaw do samodzielnego złożenia, za 565 $. Miał aż 1 kB pamięci. I „aż” nie jest tu kpiną – w końcu późniejsze zestawy konkurencji oferowały na dzień dobry cztery razy mniejszą pojemność RAM-u. Istniała możliwość rozbudowy pamięci o dodatkowych 15 kB (za marne 2760 $. Dla porównania – roczna pensja nauczyciela w publicznej szkole podstawowej w USA wynosiła wtedy ok. 11 600 $ netto). Do tego procesor 8008, możliwość podłączenia magnetofonu, a także interfejsy dalekopisu i oscyloskopu. Był to pierwszy komputer osobisty... Nie, nie na świecie. Pierwszy, którego „kity”, czyli zestawy do samodzielnego montażu, można było kupić w... hipermarkecie. Wnioskując z tego, że wyprodukowano całe 200 zestawów, które zresztą nie cieszyły się wielkim powodzeniem – to pewnie w jednym. Finansowo była to wtopa.

Uwaga, to nie jest ściema! W 1973 istniał komputer osobisty, który miał graficzny interfejs użytkownika obsługiwany trójprzyciskową myszą (klawiatura rzecz jasna także była), widoczny na ekranie monitora pulpit wyświetlał grafikę o rozdzielczości wyższej, niż oferowała karta VGA, pozwalał na podłączenie drukarki laserowej i obsługę sieci Ethernet. Ba, nawet można było na nim pograć w Maze Wars (FPS-a w 3D!). Zwał się **Xerox Alto**.

Jego procesor taktowany był zegarem 5,88 MHz, pamięć RAM mieściła 96 kB z możliwością rozszerzenia do aż niewiarygodnie ogromnej wtedy wartości 512 kB, a firmowy monochromatyczny monitor wyświetlał grafikę w maks. rozdzielczości 606 x 808. To są parametry znacznie lepsze, niż miały komputery osobiste o 10 lat późniejsze! Dlaczego więc Alto nie podbił świata, nie zdeklasował tych wszystkich Spectrumów, Atari i Commodore'ów, które mu dekadę później do pięt nie dorastały? Dlaczego żaden gracz nie wspomina go z łezką w oku? Dlaczego nie czcimy Alto jako Pierwszego Komputera Osobistego na Świecie? Otóż Xerox wyprodukował w sumie tylko ok. 2000 egz. tej maszynki, które do tego nigdy nie trafiły na sklepowe półki. Rozdawano je „po uważaniu” tym, którzy zdaniem Xeroksa byli go warci (jeden trafił nawet do Białego Domu, spora część na różne uniwersytety). Maszynę traktowano bowiem jako rodzaj eksperymentu naukowego, taki „komputer koncepcyjny”, a nie komercyjny produkt. Tym samym zostaje zdyskwalifikowany w naszym wyścigu, gdyż nie spełnia kryterium powszechnej dostępności. Wielka szkoda! Choć pewnie i tak skichalibyśmy się, słysząc jego jednostkową cenę(*)...

PS: Teraz już wiecie, od kogo parę lat później „pożyczali” swe genialne i odkrywcze pomysły – wykorzystanie myszy do obsługi komputera, GUI, WYSIWYG(**) – Jobs i Gates. Doszło nawet do komicznej w sumie scenki, gdy Jobs dowiedział się o premierze Windowsa 1.0 i zrobił Gatesowi awanturę, zarzucając mu plagiat „jego” pomysłu na graficzny system użytkownika wykorzystany w Apple'ach. Gates zripostował spokojnie, że tak naprawdę to obydwaj „zrzynali” od Xeroksa. Ale mniejsza o te ich pyskówki – przecież my nadal nie wiemy, kiedy powstał pierwszy komputer osobisty!

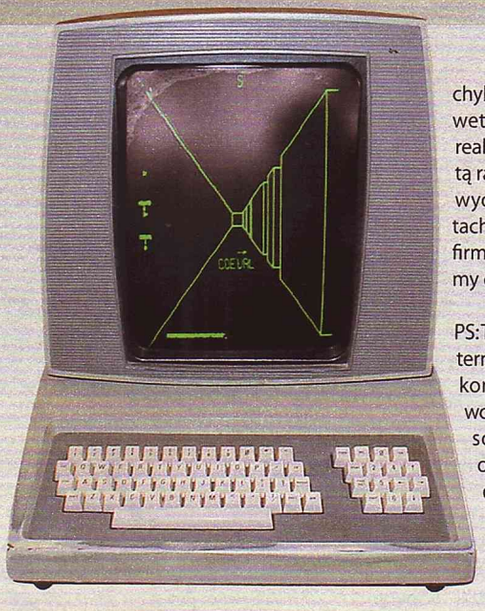
(*) W 1981 Xerox wprowadził do sprzedaży komputer Star (oficjalnie nazwany Xerox 8010 Information System), będący poniekąd wersją rozwojową Alto. 384 kB RAM-u, 40 MB HDD, monitor 17” (1024 x 800). W wersji przeznaczonej dla indywidualnego użytkownika kosztował... 16 000 $ (42 000 dzisiejszych dolarów). Sprzedano ok. 15 000 sztuk owej Gwiazdy, co – oględnie mówiąc – nie było sukcesem.

(**) GUI – czyli graphical user interface – graficzny interfejs użytkownika (np. taki jak w Windowsie – z oknami, ikonami itp.). Natomiast programy spełniające założenia WYSIWYG (what you see is what you get) prezentują na monitorze komputera dane (tekstowe, graficzne) w sposób jak najbardziej zbliżony do tego, co uzyskamy po ich wydrukowaniu lub innym przeniesieniu do postaci fizycznej. Dziś to oczywiste, kiedyś niekoniecznie.

1971

Skonstruowany przez Johna V. Blankenbakera **Kenbak-1** sprzedawano za przyzwoitą cenę 750 $. Zanim w 1973 wytwórca zbankrutował, zmajstrował równo 50 Kenbaków. (Jeden trafił do prywatnej szkoły dla dziewcząt). Jako że powstał w erze przedprocesorowej, nie miał klasycznej jednostki centralnej. Mimo to umożliwiał wykonanie ok. 1000 obliczeń na sekundę. Pamięć – ćwierć kilobajta RAM-u, a jakże. Klawiatury i monitora oczywiście nie przewidziano. Chciałbym tu napisać „jak na swoje czasy, był całkiem niezły”. Chciałbym, ale nie mogę, gdyż w 1971 powstał też komputer z zupełnie innej ligi. W sumie to jakby z kosmosu. »

Kenbak-1. Jeden z tych pechowców, których nikt nie pamięta.



Stacja robocza PDS-1 i Maze War, sieciowy FPS 3D.

Zwał się **Imlac PDS-1**. Na wszelki wypadek przypominam, że szczytem technoszpanu wśród ówczesnych nerdów był wówczas kieszonkowy (jeśli można tak powiedzieć o urządzeniu wielkości małej cegłówki) elektroniczny czterodziałaniowy kalkulator Sharp EL-8 (za 395 $), a trzy lata wcześniej na Księżycu wylądował pojazd sterowany przez komputer z całymi 4 kB pamięci RAM. A teraz popatrzcie i przecierajcie oczy...

Wbudowana klawiatura i 14-calowy monochromatyczny monitor o rozdzielczości maks. 1024 x 1024. Pióro świetlne w zestawie i 8-16 kB pamięci RAM. Jego moc obliczeniowa umożliwiała płynne generowanie nietekstu-rowanej grafiki wektorowej. Ba, istniały nawet gry na niego: Space Wars, kultowy Frogger(*) i sieciowy FPS 3D, Maze War. Nic, tylko kupować i grać. Chociaż z kupowaniem mamy chyba pewien problem. Wyceniono go bowiem na 8300 $, czyli ówczesną równowartość... czterech nowych Toyot Corolla w wersji sedan(**). No cóż, to chyba troszkę za dużo, nawet jak na amerykańskie realia. (Stworzono go zresztą raczej z myślą o zawodowych grafikach, architektach, inżynierach w dużych firmach itd.). Zatem szukajmy dalej. Znacznie dalej.

PS: To, co widzicie, to jedynie terminal PDS-1, a nie cały komputer. W jego skład wchodziły też osobna „konsola programistyczna" o gabarytach zbliżonych do monitora LCD 27" (tylko sporo grubsza) oraz pudło zawierające jego bebechy, o rozmiarach lodówki. Zatem mamy tu podwójną dyskwalifikację – za cenę i rozmiary.

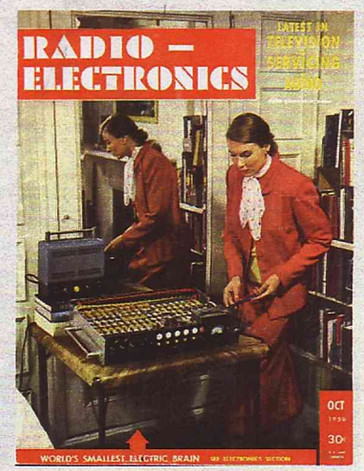
(*) To właśnie na PDS-1 powstała pierwsza wersja tego klasyka!
(**) W zależności od wyposażenia – od 2000 do 2300 $ w salonie, wedle katalogu z 1971. Swoją drogą, mieli wtedy albo bardzo tanie auta, albo bardzo drogie kalkulatory.

1961

Te szalone lata 60... Swingujący Londyn (pojęcie ukute od swingu, tańca, a nie swingersów!), niesamowite damskie fryzury, do utrwalania których lakier do włosów zużywano skrzynkami, Beatlesi oraz młodzi i gniewni Rolling Stonesi... No i te cudowne, fascynujące „mózgi elektronowe", jak wtedy dość powszechnie nazywano komputery w prasie popularnej. Stąd ulotka reklamowa **Minivac 601**, kierowana do „zwykłych ludzi", głosiła, że to „pojedynczy komputer cyfrowy – mały brat wielkich mózgów elektronowych". „Mały" ważył bowiem tylko 9 kg i miał aż 6 bitów (bitów – nie bajtów!) pamięci. Ale to wystarczyło, by m.in. potrafił sensownie grać w kółko i krzyżyk na dziewięciopolowej planszy. Kosztował (w zestawie do samodzielnego montażu) ok. 85 (czyli z 600 dzisiejszych) dolarów. I już można by wreszcie zakończyć naszą wędrówkę, gdyby nie to, że dużo wcześniej, bo w roku...

1949

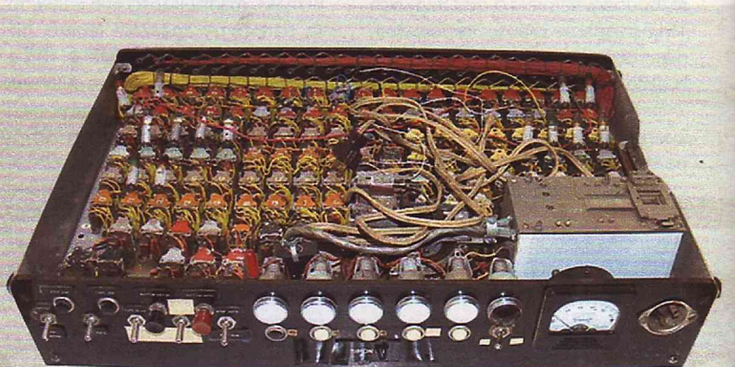
...W książce „Giant Brains, or Machines That Think" Edmunda Berkeleya została m.in. opisana idea komputera noszącego pierwotnie nazwę **Simple Simon**. „Zastanówmy się, jak możemy zaprojektować bardzo prostą maszynę, która będzie myśleć... Jest tak mała, że zmieści się w niedużej skrzynce". Pomysł został rozwinięty i doprecyzowany w cyklu artykułów na łamach pisma Radio-Electronics, gdzie Simon nie jest już „simple". Berkeley spekuluje tam, że „pewnego dnia nawet możemy mieć małe komputery w naszych domach". (Autor dożył takich czasów, zmarł w 1988). A na okładce tego magazynu z roku 1950 pyszni się zbudowany przez niego „najmniejszy na świecie mózg elektronowy". (Obecnie do obejrzenia w Muzeum Historii Komputerów w Mountain View w Kalifornii). Do 1959 roku co najmniej 400 osób podjęło próbę zbudowania Simona, kupując od konstruktora szczegółowe plany, choć nie ma wiarygodnych danych, jak wielu Szymków ujrzało światło dzienne.



Komputer ów zawierał 129 przekaźników, przełącznik krokowy do manualnego wprowadzania danych (ciekawostka: akceptował przy tym tylko cyfry 0, 1, 2 i 3) oraz czytnik taśmy perforowanej. Taśma ta była de facto jego pamięcią operacyjną (bo chyba nie nazwiemy tak całych dwóch bitów, którymi dysponował). Program był bowiem wykonywany w czasie jego odczytu, a nie po załadowaniu całości, w szalonym tempie 0,75 opëracji/s. Simon miał też pięciopunktowy lampowy „wyświetlacz", ważył prawie 20 kg, wszystkie jego bebechy zaś mieściły się w skrzynce o rozmiarach ok. 60 x 37 x 15 cm. A kosztował – tzn. jego komponenty – jakieś 600 $ (ok. 4500 obecnych „zielonych").

Z dzisiejszej perspektywy Simon może zdawać się nam „troszkę" prymitywny. Ot, taki komputerowy odpowiednik ameby czy innego pierwotniaka. Ale nie lekceważmy go. Przecież cała nasza obecna cywilizacja też wywodzi się od prymitywnego jednokomórkowca sprzed eonów. Zatem, jak dla mnie, **mamy tu pierwszy komputer osobisty na świecie**. Szymon mówi: „znalazłeś!". |CDA|

Minivac 601, „mały brat".



Simon nie ma przed wami nic do ukrycia... i nie za wiele do zaoferowania. :)

ŁOTR JEDEN!

Nie był mu jak brat i nie kochał go: **Papkin**

Prequele „Gwiezdnych wojen" przynoszą miliardy dolarów zysku, ale mimo radości księgowych Imperium Lucasfilm chwieje się w posadach. Łeb podnosi jednak disneyowska Rebelia, która wyłożywszy 4 mld dolarów, odbiera Łotrowi jednemu dostęp do światów, jakie ten niemal do szczętu zniszczył.

Reżyserskie szlify zdobywał pod okiem samego Francisa Forda Coppoli, któremu asystował w kluczowych scenach „Ojca chrzestnego". To Coppola wyprodukował też jego pierwszy film („Amerykańskie graffiti"). Gdybyśmy jednak zajrzeli do wyimaginowanego gabinetu Łotra jednego, na wydumanym biurku znaleźlibyśmy portrety dwóch innych panów, Akiry Kurosawy i Flasha Gordona. Dżentelmenów, którym Łotr jeden zawdzięcza wszystko.

Od pierwszego, wybitnego reżysera i scenarzysty, który zapełniał taśmę celuloidową klasycznymi już opowieściami o samurajach, Łotr zaczerpnął (wdech...) postacie R2D2 i C3PO (w oryginale: dwójkę wieśniaków ze skłonnościami do kombinatoryki), twist ze zmianą barw klubowych Dartha Vadera, podwaliny etosu Jedi, charakterologiczne wzorce Hana Solo i Chewiego, masę rozwiązań realizacyjnych i estetycznych (...wydech). Flash Gordon to natomiast, proszę wycieczki, amerykański futbolista-superbohater, który w komiksie (a później: w serialu) wyprawia się na planetę Mongo, by dać opór najeżdżającemu Ziemię imperatorowi Mingowi (a przy okazji skraść buziaka pięknej Dale). Łotr jeden starał się pozyskać prawa do postaci Gordona, ale wobec niemożności zdobycia licencji... wyprodukował rzecz autorską, „Gwiezdne wojny" właśnie. **Star Wars to oczywisty miks twórczości Kurosawy i motywów rodem z amerykańskiego komiksu, w którym pływają i inne, zaczerpnięte z popkultury kluski** – chociażby motywy rodem ze starych westernów z Clintem Eastwoodem (sceny w kantynie Mos Eisley, postać Boby Fetta), „Casablanki" (Humphrey Bogart to przyszywany dziadek Hana Solo) czy „Robin Hooda" (szermiercze popisy Errola Flynna stanowiły preludium dla walk na miecze świetlne). Łotr jeden uwarzył gwiezdnowojenną zupę z wyjątkowym wyczuciem, tworząc na bazie powyższych składników nową jakość. Następnie jednak, przez lat niemal 40, sukcesywnie swój wywar przypalał.

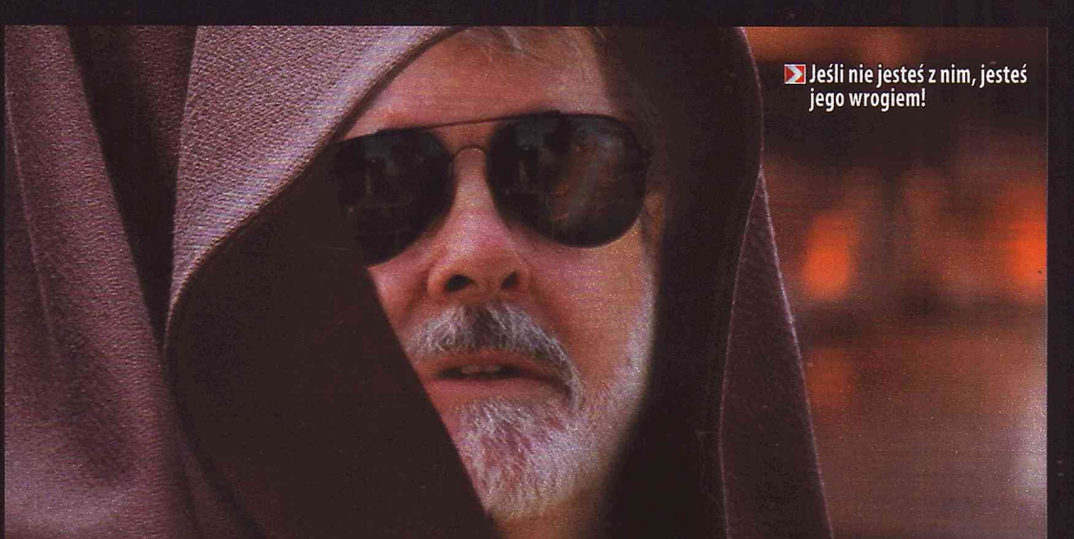
W swojej karierze Łotr jeden zrobił dokładnie jeden dobry gwiezdnowojenny film. I to głównie dlatego, że go... nie zrobił. Oczywiście reżyser stanął za kamerą „Imperium kontratakuje", ale był to zarazem jedyny obraz oryginalnej trylogii, którego ani nie napisał, ani pisać nie pomagał. Jak zaś pokazuje praktyka – **im większą Łotr miał kontrolę, tym gorzej się dla dziełka kończyło**. Końcówka „Powrotu Jedi", w której grupa pluszowych misiów pokonuje elitarne siły Imperium, gwiezdnowojennej III Rzeszy, była tylko zapowiedzią koszmaru, jaki nastąpił dwie dekady później. Nowsze z gwiezdnowojennych obrazów powinna otwierać nie słynna „przewijana" czołówka, ale (niczym „Szmirę" Bukowskiego) fraza: „dedykowane złemu pisarstwu".

Pomnijcie, przyjaciele serdeczni, opowieść o „Amidali, która umarła przez złamane serce" czy Anakina, nagle mordującego dzieci, gdyż właściwie czemu nie. I co to, urwał nać, są midichloriany!? Realizacyjnie rzecz też kulała – aktorów, figury skądinąd niekiedy wybitne (bo trudno odmówić talentu Samuelowi L. Jacksonowi), konfundował fakt, że lwią część zdjęć realizowano na greenscreenie. I to pogubienie, niemożność interakcji ze sceną czy innymi wykonawcami bardzo w ich wykonaniach widać. Raziło też odejście od tzw. practical effects. O ile w oryginalnej trylogii walka na miecze świetlne to sztuka siermiężna, widz ma wrażenie, że postacie ścierają się raczej na jakimś wymykającym się zmysłom, duchowym poziomie, to, co dzieje się podczas starcia Anakina z Obi-Wanem w „Zemście Sithów", zakrawa na kpinę. Postacie nie dążą do tego, by walczyć, ale by tańczyć, wyczyniają irracjonalne piruety, wystawiając się na łatwy cios (inna rzecz, że oponent taktownie nie wykorzystuje okazji), co i rusz przeskakując między droidami unoszącymi się nad rzeką lawy. Zamiast wysmakowanego baletu dostaliśmy szmirowatą tańcbudę. Moc zaś, za czasów „Nowej nadziei" niedefiniowalna, wręcz abstrakcyjna, została nagle sprowadzona do efekciarskich czarów-marów.

Niech Moc będzie z dala od Łotra jednego.

Łotr jeden ma też szczególne zasługi na naszym poletku. To jemu zawdzięczamy, chociażby, upadek produkcji z Darthem Maulem w roli głównej. Jak wspomina wierchuszka Red Fly – podczas wizyty reżysera w studiu ów stwierdził, że dobrze byłoby dokooptować do gry twi'leczkę Darth Talon, gdyż akurat przeczytał komiks z nią. Sęk w tym, że Maula i Talon dzieliło jakieś... 170 lat różnicy. Developerzy nie omieszkali wypunktować Łotrowi jednemu tej fabularnej nieścisłości, na co ów odparł, by w takim razie zastąpić Dartha Maula jego klonem albo prawnukiem, a on sam może powrócić do gry jako duch. Nie, nie żartuję. Szczęśliwie ciut więcej samozaparcia mieli twórcy The Force Unleashed, którym udało się wytłumaczyć Łotrowi, że protagonista nie może się nazywać Darth Icky ani Darth Insanius.

Gdy czytacie te słowa, do kin trafia „Łotr 1. Gwiezdne wojny – historie", spin-off disneyowskiej serii, mający stanowić pomost pomiędzy oryginalną trylogią a niedawnym „Przebudzeniem Mocy". Za każdą postać, którą można opisać więcej niż dwoma epitetami, za każdy dialog, który nie sprawia wrażenia wymiany myśli pomiędzy robotami, za każdy wątek miłosny, niebędący uczuciem dwunastolatków, za brak słodziasznych kosmitów, mających rozkochać w sobie najmłodszych – serdecznie podziękujcie Disneyowi. Bo gdyby nie on, w odległej galaktyce wciąż rządziłby Łotr jeden. |CDA|



Jeśli nie jesteś z nim, jesteś jego wrogiem!

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

„W każdym człowieku znajdzie się coś dobrego!"

[Napis nad wejściem do kliniki transplantologii]

Humor z zeszytów szkolnych

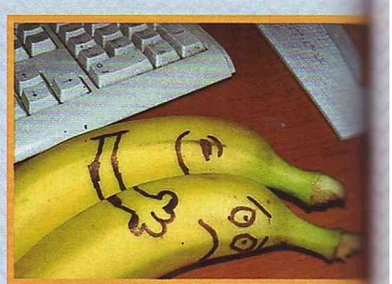
- Kijanka różni się od żaby tym, że nie jest do niej podobna.
- Krowa jak zerwie koniczynę, to żuje i połyka, a owca odwrotnie.
- Krowa, podobnie jak koń, składa się z kopyt, rogów, wymion i ogona.
- Krowa to zwierzę roślinobójcze.
- Król Ludwik XIV żył w pięknym stylu, który do dziś nie zaginął i który można kupić w komisie.
- Król uderzył niemieckiego rycerza, który spadł z konia, ale nogami jeszcze ruszał.
- Królik jest pożyteczny, gdyż używa się go w przemyśle włókienniczym i garbarskim.
- Królik jest tak oddany swoim młodym, że wyrywa sobie kłaki sierści z brzucha, żeby wyścielić im gniazdo. Który ojciec zdobyłby się na to?
- Ksiądz Robak strzelił do niedźwiedzia, który zwalił się z hukiem i nie czekając na oklaski, pobiegł do domu.
- Królik ma bardzo długie uszy i linienie.
- Królowa Kinga została świętą, bo Bolesław był wstydliwy.
- Kryjąc się po zaroślach, przyroda dodawała mu otuchy.
- Kukułka to ptak, który znosi jajo innego ptaka w jego własnym gnieździe i odwrotnie.
- Kukurydza rośnie w kaburach.
- Kupił jej drogie rękawiczki, za które zapłacił marne grosze.
- Kurpie nieśli poturbowanego Zbyszka do księdza przy akompaniamencie słońca zachodzącego za krwawą chmurę.

JEŚLI POTRAFISZ PRZECZYTAĆ TEN TEKST BEZ WIĘKSZYCH TRUDNOŚCI, JESTEŚ NIEZAMOWICIE UTALENTOWANY/A W CZYTANIU OD TYŁU. CO JEST NAGRADZANE ZE BEZUSZETYCZNYM TALENTEM ZE WSZYSTKICH MOŻLIWYCH.

OBRAZEK NUMERU

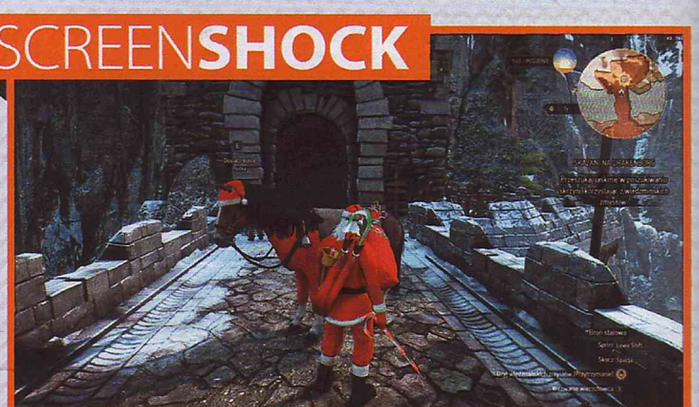
Trudno czasem się rozstać...

Związki międzyludzkie mają to do siebie, że czasem nie wychodzą. Ale niektórzy niekiedy nie mogą się z tym pogodzić.



- Oddała mi pudełko z moimi ubraniami... Na dnie leżał surowy kurczak.
- Mój były co tydzień umawia się z inną laską. Potem wysyła mi ich zdjęcia i pisze, że spotyka się z nimi tylko dlatego, że wyglądają podobnie do mnie.
- Mój były przyszedł do mojego domu o 3 nad ranem i zapukał w okno, kiedy byłam w łóżku z moim obecnym chłopakiem. Powiedział, że chce ze mną pogadać...
- Mój chłopak musiał zamontować specjalną wkładkę do zamka, bo jego była ciągle próbowała włamywać się do jego mieszkania...
- Mój były co tydzień zmieniał numer i dzwonił do mnie, udając, że jest kimś innym. Potem łaził za moimi znajomymi, dopóki nie dali mu mojego nowego numeru telefonu.
- Mój ekschłopak przyszedł do mojej pracy, obserwował mnie zza rogu przez 45 minut i czekał, aż wyjdę na przerwę. Kiedy szłam coś zjeść, szedł za mną i mówił, jaką to byłam straszną dziewczyną.
- Oskarżyła mnie o gwałt, podczas gdy byłem na drugim końcu kraju, co mogłem z łatwością potwierdzić. Teraz siedzi w więzieniu.
- Kiedy byłam na zajęciach, mój były parkował bardzo blisko mojego samochodu. Aby wyjechać z parkingu, musiałam z nim pogadać albo przeciskać się od strony pasażera.
- Mój były udawał, że ma raka. Chciał w ten sposób zmusić mnie do zostania z nim.
- Mój były zrobił sobie dokładnie taką samą fryzurę jak ja, po czym zaczął wrzucać na Facebooka swoje zdjęcia w stanikach i damskich majtkach.
- Mój eks napisał do mojej najlepszej przyjaciółki wiadomość o mojej śmierci.
- Znalazł mnie w tłumie ok. 3000 osób i udawał, że to zbieg okoliczności.
- Mój były razem ze swoją obecną dziewczyną nie mógł do mnie pisać, bo zablokowałam ich w każdym możliwym miejscu. Rozesłali więc mój adres e-mailowy do wszystkich znajomych i poprosili ich o atakowanie mnie.
- Przyszedł dokładnie o 6 rano, aby zabrać rzeczy, które u mnie zostawił. Z osobą, z którą mnie zdradził.
- Zdradziła mnie i nie podobało jej się to, jak szybko się po tym pozbierałem, więc próbowała sabotować mój kolejny związek.
- Mój chłopak ma bliznę blisko biodra, bo jego była dźgnęła go widelcem.

SCREENSHOCK



Wesołych Świąt Wam życzymy :)

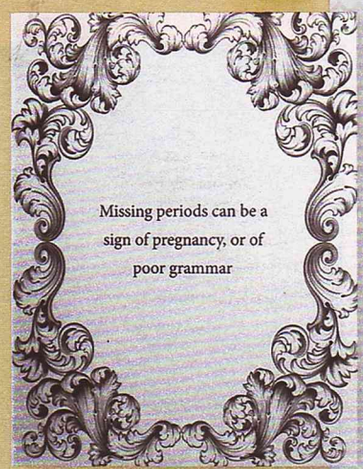
Refleksje rodziców

Narzekasznaswoichstarych?Topoczytaj, co oni sądzili o was, gdy byliście jeszcze – ehem – sraluchami. :)

- Poprosiłam o zmianę miejsc w samolocie, bo siedziałam obok ciągle płaczącego dziecka. Okazało się, że tak się nie da, jeśli dziecko jest twoje.
- Najlepszą sprawą w wybieraniu imienia dla dziecka jest to, że wtedy zdajesz sobie sprawę, jak wielu znajomych nie lubisz.
- Myślę, że kobieta, która uciszała dziecko w bibliotece, nie zdaje sobie sprawy z tego, jak działają dzieci.
- Dlaczego w ciuszkach dla dzieci są kieszenie? Co one tam noszą? Dziecięce portfele?!
- Dzieci są spoko, o ile lubisz srające budziki.
- Wychowywanie noworodka:
30% karmienie
50% zmiany pieluch
20% zamartwianie się
80% bycie zbyt niewyspanym, żeby przeprowadzić proste działania matematyczne
- Ja do dziecka: Powiedz „tata"!
Mąż: Nie chcesz, żeby jego pierwszym słowem było „mama"?
Ja: Za cholerę! Pozostała dwójka nie daje mi spokoju. Ten jest twój.
- Moja córka ma pół roku i już rysuje. Powiesiłbym to na lodówce, ale jest naprawdę okropne.
- Lekarz: Chciałby pan wziąć na ręce swoje dziecko?
(Wspomnienie – kiedy ktoś mi podał flaszkę i ta wyślizgnęła mi się z rąk)
Ja: Obejdzie się...
- Ja: O, twoje dziecko jest takie słodkie, ile ma?
Kobieta: Dziękuję, ma 34 tygodnie. Ehm, wie pani, która godzina?
Ja: Jasne, 972 minuty po północy.
- Najprostszym sposobem na znalezienie słabych punktów w pokoju zabezpieczonym przed dziećmi jest zostawić tam dziecko na 30 sekund.
- Dzieci na całe noce przysysają się do butelki, srają w gacie, rzygają, nie pracują i nie płacą czynszu... To mi przywodzi na myśl mojego współlokatora z czasów studiów.
- Czy mi się wydaje, że bekanie u małego dziecka to jak rosyjska ruletka z rzyganiem?

ENGLISH corner

- **What do you call a bald monster? A lock-less monster.**
- **The Balloon family name died off when it ran out of heir.**
- **My friend quit working at the pin factory. He felt there was no point to the job.**
- **If the ocean had a personality, it would be salty.**
- **When the maid found my lottery ticket she really cleaned up.**
- **Why are you enjoying life while eating hotdogs? Because you're relishing the moment.**
- **I went to my doctor and told the receptionist that I felt like a deck of cards. She said, 'Have a seat, and the doctor will deal with you when he can'.**
- **Some undercover operatives are given blanket approvals!**



Z życia wzięte

Historie te opowiedzieli użytkownicy z naszego forum.

- Pewnego dnia postanowiliśmy ze znajomymi pojechać na plażę. Auto było pięcioosobowe, nas było sześcioro, po wspólnej burzy mózgów uznaliśmy więc, że najlepszym wyjściem będzie, gdy najmniejszy gabarytowo kolega przejedzie się w bagażniku. Mniej więcej w połowie drogi złapała nas drogówka. Podczas kontroli padło zdanie:
– Proszę pokazać gaśnicę.
Ta była wraz z kolegą schowana w bagażniku, więc kierowca powiedział, że takiego sprzętu nie posiada. Już mniej uprzejmy pan policjant poprosił, by otworzyć nieszczęsny bagażnik. Chcąc nie chcąc, właściciel auta otworzył. Naszym oczom ukazał się kolega z gaśnicą w dłoni, który z uśmiechem podał ją gliniarzowi. Na, delikatnie mówiąc, zdębiałą minę policjanta powiedział:
– Spokojnie, ja tu tylko pracuję.
Na plażę dotarliśmy już piechotą.
[ARNHEL]

- Swojego czasu pracowałem w banku na obsłudze klienta. Rzecz wydarzyła się, kiedy byłem jeszcze żółtodziobem, więc często prosiłem o pomoc pracowników z dłuższym stażem. Do placówki przyszła kobieta, która miała problem z płatnościami kartą kredytową. Zawołałem koleżankę, aby pomogła mi rozwikłać zagadkę. Dziewczyna podeszła do mojego stanowiska i powiedziała: „Weź wejdź na panią i zobaczymy, z czym jest problem" (miała oczywiście na myśli, żebym otworzył konto klientki w systemie). W odpowiedzi kobieta przed nami oświadczyła z kamienną twarzą: „Nie wiedziałam, że oferujecie państwo też takie usługi, ale jeśli ma to pomóc...". Wszyscy dookoła ryknęli śmiechem. ***[willy]***

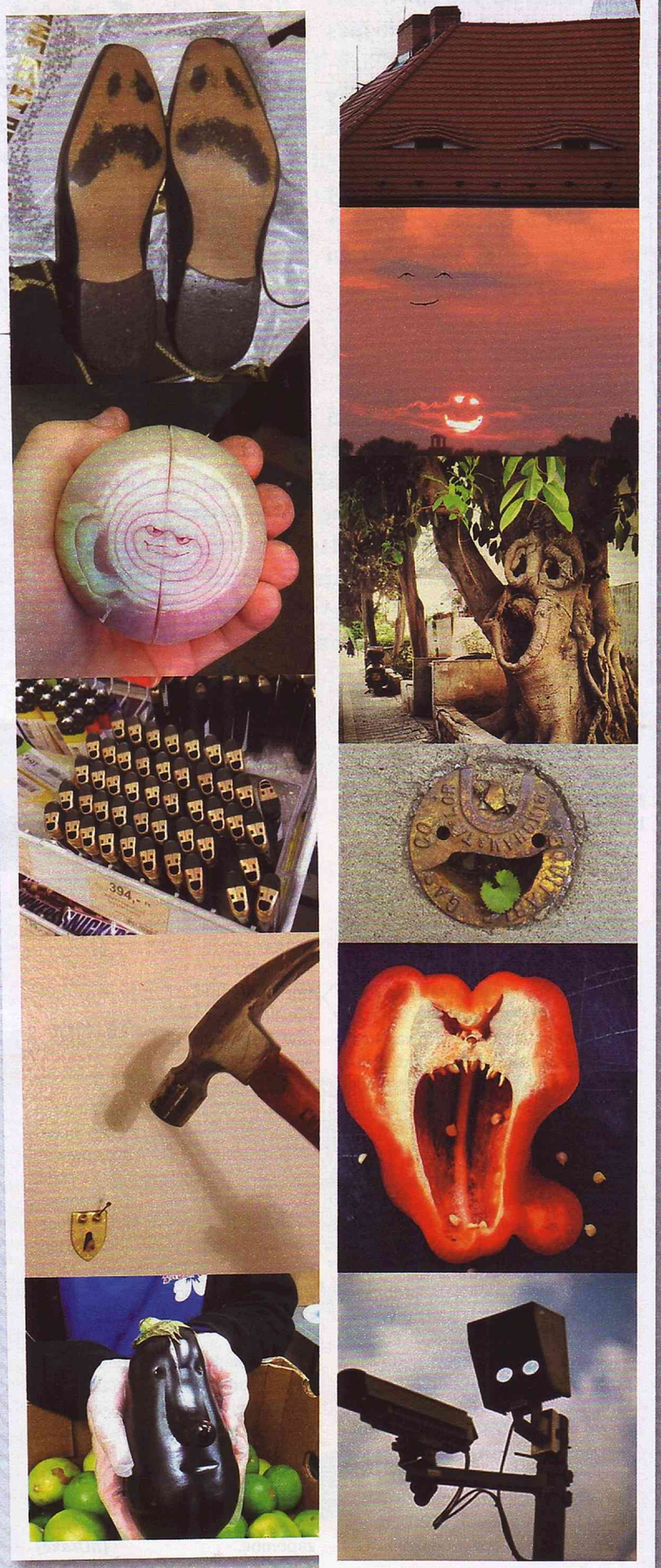
- Po roku pracy w pewnym sklepie AGD RTV myślałem, że nic mnie nie zaskoczy. A tu taki zonk:
– Proszę pana, ta nawigacja, którą pan nam wcisnął, nie działa.
– Nie uruchamia się czy może problem z mapami?
– Nie, widzi pan, cała rodzina już się z tym męczy, najpierw ja lizałam, potem mama lizała, nawet tata lizał, a ona nadal nie chce się przykleić do szyby.
Obejrzałem urządzenie, które przyniosła.
– Aha, w takim razie proszę o odklejenie folii zabezpieczającej.
[Magnificus]

- Miałem kolegę Misia. Misio, jak to Misio, mieszkał w akademiku i wiecznie potrzebował kasy. Pracował więc nocami jako barman. Praca od 20.00 do 06.00 delikatnie utrudnia uczenie się na Akademii Medycznej (od 8.00 do 18.00). Tak więc Misiek odsypiał, gdzie mógł. Fajny chłopak, ale nikt nie chciał być z nim w parze na praktykach, bo było wiadomo, że gdy tylko będzie miał szansę, to wpełźnie gdzieś i przykima, a ty, jeleniu, rób za dwóch. Trafiło na mnie. Misio po minucie zniknął... W przerwie koleżanki doniosły, że śpi na łóżku technicznym (takim do przewożenia wszystkiego). Ponieważ wszyscy mieliśmy do niego żal, postanowiliśmy go „ukarać" i wtoczyliśmy go do salki przy WC. Przykryliśmy go też kocem, w nadziei, że po przebudzeniu wpadnie w popłoch. Zajęcia się skończyły, my poszliśmy do domu, wstyd powiedzieć, że zapomnieliśmy o Misiu. Na następnych zajęciach zebraliśmy solidny opeer od dziekana. Pofatygował się do nas osobiście, żeby nas „pochwalić" za wyborny żart. Tzn. byłby wyborny, gdyby nie kilka faktów. Wtoczyliśmy go nieświadomie do „oddziału przechowywania" (taka salka, gdzie spoczywa ciało przed stwierdzeniem zgonu – takie prawo). Pani Maria, salowa, która tam weszła, doceniła żart w krótkiej chwili pomiędzy przebudzeniem się Misia (widocznie hałasowała) a swoim lotem w kierunku ziemi. Biedna kobieta. Misio nam wybaczył po niedługim czasie, pani Maria nigdy. ***[Szeptmccoy]***

- Mały osiedlowy sklep Tesco w czasie kampanii zbierania znaczków, aby móc taniej kupić maskotkę z wybraną postacią z Angry Birds. Kasjerka, finalizując transakcję, wypala nagle do starszego pana: „Dać panu naklejkę na ptaka?". Wyraz twarzy zapytanego to coś, czego chyba nigdy nie zapomnę. ***[nDrake]***

BĄDŹMY **KREATYWNI**...

szukajmy twarzy :)



© Robert Trojanowski

Gameplay

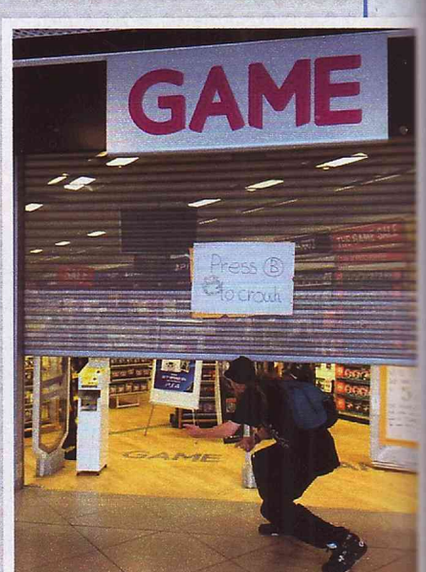
Sympatyczna starsza pani, lat z 70 tak na oko, odbierała notebook po naprawie w naszym serwisie. Wdałem się z nią w rozmowę, jakoś zeszło na gry. Okazuje się, że babcia też lubi sobie pograć. Wspomniałem więc o sudoku, puzzlach, samotniku, pasjansie, jakichś karciankach i innych takich grach odpowiednich dla ludzi w jej wieku i posiadanego sprzętu.

– Nie – uśmiechnęła się starsza pani.

– Grywam w Assassin's Creed.

– Assaaa... – zająknąłem się z wrażenia.

– Tak, w Assassin's Creed, na konsoli mego wnuka. Ja po prostu kocham Wenecję... *(tu zamilkła na chwilkę)* ...i zabijanie ludzi.



Suchary

- Moje życie to seria krępujących i upokarzających wydarzeń oddzielonych posiłkami.
- – Jaki jest najgroźniejszy poziom alkoholu we krwi?
– W Rosji? Zero.
- W księgarni mój wzrok przyciągnęła książka o grawitacji.
- Jak rozpoznasz hydraulika-hipstera?
– Nosi rurki.
- – Zenek, wiesz, ile moglibyśmy kupić, gdybyś nie chlał?
– Wiem, Renia, wiem. Ale po kiego mi futro z norek?
- W związku z tym, że wraca moda na rzeczy retro, mam nadzieję, że zdrowy rozsądek i inteligencja znowu wrócą do łask.
- – Wiesz, Janusz przestał pić.
– Skąd wiesz?
– Nekrologi se czytam.
- Ręczniki są szkodliwe, bo wysuszają skórę.
- Pewnego dnia całe życie przemknie ci przed oczami. Upewnij się, że będzie co oglądać.
- Połóż złotą rybkę na patelni, a liczba życzeń zwiększy się automatycznie do minimum stu.
- Normalni faceci jak się napiją, to dzwonią do swoich byłych. Ja dzwonię do tych, co ich z roboty pozwalniałem.
- Pewna kobieta czekała na księcia na białym rumaku. Aż przyszedł listonosz z emeryturą.
- – Jak robi świnka chemika?
– Chrom, chrom!
- W Czelabińsku woda w kranach jest tak twarda, że jak przyjezdny bierze prysznic, to dostaje wpier*ol.
- – Co mówi stary żubr do głodnego młodego żubra?
– Burżuj.
- – Jak nazwać muchę latającą po sali szpitalnej?
– Muchamed.
- Lekarz dawał mi cztery miesiące życia, więc go zastrzeliłem. I od razu dostałem 20 lat.
- Między mną a żoną nadal można wyczuć chemię. Same kwasy, bez zasad.

Z czego się śmialiśmy 10 lat temu

Fragment NL 01/2007.
Wpadki językowe.

- Babcia moja, w Dojczlandii będąc, postanowiła zaszaleć i córkę swą, a mą ciotkę, budzikiem obdarować. Zakupiła takowy w Kaufhoffie. Jakież jednak było jej zdumienie, gdy rozpakowawszy nabytek (dociekliwość popłaca), nic w środku nie znalazła. No, cały werk ktoś wcześniej zaiwanił. Babcia odważnie potuptała z reklamacją, nie zrażając się tym, że niemieckim nie włada. Do Kaufhoffu wparowawszy, osobnika z obsługi ucapiła, pudełko budzika ku górze wzniosła i do wiadomości tłumnie zgromadzonych „SCHEISSE!" po trzykroć oznajmiła. Piorunem jej wymienili!

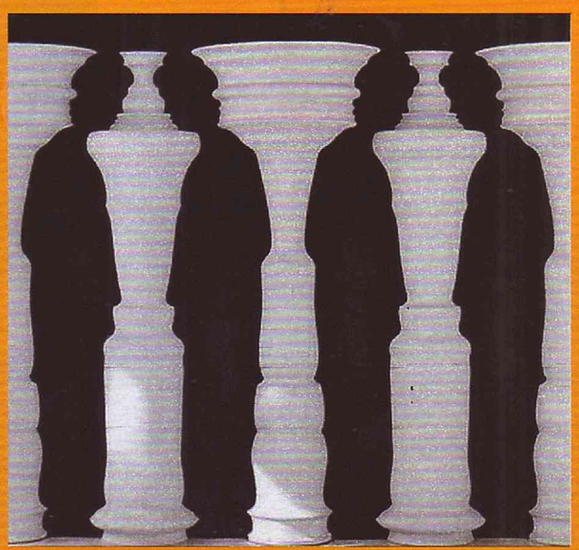
- Jednym z popularniejszych nazwisk na Węgrzech jest Kutas (tyle że u nich „s" wymawia się jak „sz"). „Cipo" to z kolei obuwie, a naprawa obuwia to „cipo aruchas".

- A oto fragmenty z tłumaczeń dokonanych przez gimnazjalistów:
I smell smoke – jestem małym smokiem (nie to, że „czuję dym")
Two hours each evening – dwa konie jedzą kolację („dwie godziny każdego wieczora" brzmiałyby bez sensu)
There were clouds in the sky – tam było dużo strojów narciarskich („na niebie były chmury" – zdecydowanie zbyt prozaiczne)

- Słyszałem raz, jak jeden znajomy Amerykanin mieszkający w Polsce zamawiał złocisty trunek: „poprose piwo w plastikowej kupie" (chodziło o kubek).

- Lekcja angielskiego, kolega wyrwany do odpowiedzi. Miał mówić, zdaje się, o zwierzętach (albo o domu/rodzinie) i tak oto rzecze:
– I've got a dog. God is big... (Miało być „I've got a dog. The dog is big").
Pani profesor też uzębienie pokazała.

OCZOM NIE WIERZĘ...



WIDZISZ LUDZI, CZY FIGURY SZACHOWE?

Śmiejemy się z sąsiadów

Tradycja nabijania się z sąsiadów jest stara jak świat i nie dotyczy tylko nas. Oto dowody.

- Anglicy o reszcie UK: Anglik, Irlandczyk i Szkot robią imprezę. „Przyniosę sześć pint Pale Ale [rodzaj piwa]" – deklaruje Anglik. „Ja przyniosę kilka butelek najlepszej na świecie irlandzkiej whiskey" – obiecuje Irlandczyk. „Ja przytargam sześciu kumpli" – mówi Szkot. Tego, co mówi Walijczyk, nikt nie rozumie.
- Portugalczycy o Hiszpanach: 11 na 10 Hiszpanów jest przekonanych, że są najwspanialszą nacją na świecie.
- Amerykanie o Meksykanach: Dlaczego Meksykanie zapuszczają wąsy? Bo chcą być tacy jak ich matki.
- Belgowie o Francuzach: Dlaczego symbolem Francji jest kogut? Bo tylko on potrafi dumnie się nadymać, stojąc po kolana w wielkim stosie g...
- Duńczycy o Szwedach: Najlepsze, co może dotrzeć do nas ze Szwecji? Pusty prom.
- Szwajcarzy o Austriakach: Po co Bóg stworzył Austriaków? Żeby Włosi też mogli czasem kogoś zwyciężyć. A dlaczego ich flaga jest czerwono-biało-czerwona? Żeby się nie mylili, gdy ją wywieszają.
- Słowak o Czechu: Co potrzebuje Czech do szczęścia? Niewiele, wystarczy mu, że inni będą mieli mniej niż on.

Chwila refleksji

Ludzie podróżują, aby zdumiewać się wzniosłymi szczytami gór, potęgą fal morskich, długością rzek, bezkresem oceanów, kolistym ruchem gwiazd, a obok siebie przechodzą obojętnie.

św. Augustyn

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

AMD rządzi
Według firmy JPR najwięcej osób gra na Radeonach. AMD ma 50,8% rynku, Nvidia 28,7%, a Intel 20,4%. Kruczek jest taki, że zsumowano układy dla pecetów oraz wszystkich konsol (starych też) – a w tych są aż 384 mln układów, z czego aż 307 mln to AMD.

www.jonpeddie.com

Nvidia dodała telemetrię
Obecna wersja sterownika do GeForce'ów zbiera i przesyła do Nvidii dane telemetryczne. Wiele osób uważa to za szpiegowanie, ale co gorsza, opcja ta została wprowadzona bez wiedzy użytkowników. Nieoficjalna instrukcja usunięcia (oficjalnej brak) – bit.ly/2ftPaOP.

www.nvidia.com

4K w grach
Microsoft zapowiedział, że na konsoli znanej obecnie jako Project Scorpio wszystkie gry będą działały w natywnym 4K. Znaczy – wszystkie tworzone przez studia należące do Microsoftu, ale to i tak lepiej niż z PS4 Pro, które w idealnych warunkach działa w 1800p.

www.xbox.com

4K w Netfliksie
Ale nie dla wszystkich. Okazuje się bowiem, że by oglądać cokolwiek w 4K na pececie, trzeba po pierwsze korzystać z przeglądarki Microsoft Edge, a po drugie – mieć procesor Intela serii 7000. Ewentualnie dać sobie spokój z pecetem i użyć odtwarzacza w TV, Xboksa One S czy Nvidii Shield.

www.netflix.com

Wydarzenie numeru

Watch Dogs w rzeczywistości

Z premierą pecetowej wersji Watch Dogs 2 zbiegło się w czasie włamanie do komputerów firmy zarządzającej koleją miejską w San Francisco. Na monitorach (zarówno tych w biurach, jak i wyświetlających informacje dla podróżnych) pojawił się komunikat o zaszyfrowaniu danych – i adres mailowy, na który trzeba przesłać bitcoiny, by system został odblokowany. Efektem była rezygnacja (trwająca kilka dni!) z poboru opłat za przejazdy – tyle trwało przywracanie kopii bezpieczeństwa. Poza tym hakerzy zdobyli także dane 412 milionów klientów serwisów erotycznych Adult Friend Finder i Penthouse. To wprawdzie nieco mniej niż w przypadku Yahoo, ale wniosek z tego taki, że w internecie nic ani nikt nie jest bezpieczny.

Przetasowania w telefonach

Największym – w każdym razie jeśli chodzi o zyski – producentem telefonów pozostaje Apple, które w III kwartale 2016 roku zgarnęło w skali globu aż 91% wszystkich profitów (to najnowsze dane, jakie opublikowało Strategy Analytics). Drugie miejsce zajmuje Huawei z 2,4%, trzecie jest Vivo (2,2%), a czwarte OPPO. Dotychczasowy wicelider, Samsung, przez kłopoty z Galaxy Note'em (ich koszt szacowany jest aż na 17 mld dolarów!) spadł natomiast do kategorii „inni".

www.strategyanalytics.com

Testy nowych Inteli

Premiery zwykłych wersji procesorów Intela serii 7000 (mobilne są już montowane w laptopach) dopiero w styczniu, ale do sieci wyciekły już pierwsze wyniki testów wydajności. W przypadku topowego Core i7-7700K mało przychylne, bo okazuje się w zasadzie identyczny co Core i7-6700K. Znacznie lepiej wygląda to w przypadku Core i3-7350K, pierwszego dającego się podkręcić Core i3. W testach okazał się on bowiem szybszy niż Core i5-6400, a nawet Core i5-4670K, mimo iż ma tylko dwa fizyczne rdzenie!

www.intel.com

Karty do Androida

SD Association wprowadziła standard kart SD przeznaczonych dla smartfonów. Oznaczenia „A1" będą nosiły tylko te modele, których wydajność wyniesie co najmniej 1500 operacji na sekundę (IOPS) przy odczycie, 500 IOPS przy zapisie, a transfer sekwencyjny – 10 MB/s. Dla porównania popularny SSD Samsung 850 EVO w wersji 250 GB SATA III ma odpowiednio 97 000 IOPS przy odczycie, 40 000 IOPS przy zapisie i transfer 540 MB/s.

www.sdcard.org

Zen tuż-tuż!

Premiera pierwszych modeli nowych CPU AMD już w połowie stycznia! I na razie wszystkie przecieki wskazują na to, że będzie to premiera bardzo udana. Jako pierwsze pojawią się najpewniej modele Zen z oznaczeniem „SR7", które będą miały na pokładzie aż osiem rdzeni (każdy wykonujący po dwa wątki). Cena topowego modelu wynosić ma 500 $, czyli dwu-, trzykrotnie mniej niż porównywalnego Intela! W sprzedaży będą też zwykły SR7 za 350 $, sześciordzeniowy SR5 za 250 $ i czterordzeniowy SR3 za 150 $.

www.amd.com

Gadżet numeru

Ingaco G-Bob

Prototypowe wersje tego kontrolera można było już zobaczyć na paru polskich (to rodzimy wynalazek!) imprezach branżowych, a teraz trafił do sprzedaży. Wygląda jak przerośnięta mysz, ale G-Bob zastępuje klawiaturę. I to w bardzo nowatorski sposób: zamiast naciskać WSAD czy ich odpowiedniki, przesuwasz całe urządzenie (oczywiście prócz podstawy) do przodu lub wychylasz na boki. To tak naturalne, że wystarczy kilka minut, by się przyzwyczaić. Więcej potrzeba, by bez problemu ogarniać wszystkie dodatkowe przyciski, ale efekt końcowy (czyli zwłaszcza wygoda!) jest (w każdym razie według producenta) tego warty. Pełny test – w przyszłym numerze.

gbob.pl

Nowe na rynku

inkBOOK Classic 2
Pierwsze czytniki e-booków (razem z bardziej zaawansowanym modelem Prime) zaprojektowane w Polsce. Mają fizyczne przyciski i dotykowe ekrany, można na nich instalować aplikacje na Androida, a droższy model dostał także moduł Bluetooth i szybciej przewija strony.

Cena: 349 zł za Classic 2, 599 zł za Prime
midiapolis.pl

Chieftec BT-03B
Obudowa micro tower. Wewnątrz ma miejsce dla płyty micro ATX i maksymalnie czterech kart (w tym kartę graficzną o maksymalnej długości 340 mm). Przedni panel wyposażono w wyjścia audio oraz dwa złącza USB 3.0. Wymiary to 425 x 180 x 352 mm, a waga – 4,5 kg.

Cena: 183 zł
www.chieftec.com

Hama uRage Cyberboard
Agresywnie wyglądająca klawiatura Cyberboard do sprzedaży trafi w styczniu. Ma wytrzymałą konstrukcję wykorzystującą szczotkowany metal, anty-ghosting, podświetlanie RGB z możliwością wyłączenia, blokadę klawisza Windows i ergonomiczną budowę.

Cena: 199 zł
www.hama.com

JBL T110
Nowa seria słuchawek JBL T to trzy modele: już najprostszy T110 ma pilota z mikrofonem i przyciskiem, w T210 dochodzi metaliczne wykończenie, a w T290 korpusy z aluminium. Wszystkie wyposażone są w płaski, nieplączący się przewód i technologię JBL Pure Bass.

Cena: 44 zł za T110, 89 zł za T210, 129 zł za T290
www.jbl.com.pl

EPIC Winter SALE

Gry na PC i konsole do

60% TANIEJ!

*CENA SUGEROWANA

PROMOCJA OGRANICZONA CZASOWO. DOTYCZY TYLKO WYBRANYCH TYTUŁÓW.

SPRAWDŹ TERAZ W NAJLEPSZYCH SKLEPACH empik MediaMarkt SATURN TECHNOLOGIA TAK MA! mediaexpert www.mediaexpert.pl

NOWY DODATEK DO KULTOWEJ GRY

ZAMÓW W cdp.pl misja: rozrywka

AI się uczy
Google zaprzęgło do tłumaczenia sztuczną inteligencję, która – sama – stworzyła własny metajęzyk (chyba – tak przynajmniej wynika z analiz jej „procesów myślowych"), dzięki czemu potrafi już tłumaczyć między parami języków, których wcześniej nikt jej nie uczył.
www.google.com

Amazon w Polsce
Obecnie polski adres przekierowuje na podstronę niemieckiego oddziału, ale z przetłumaczonymi na nasze prawie wszystkimi opisami. Można wybrać wysyłkę do Polski, choć ceny są na razie w euro. Kolejny krok – w grudniu, kiedy to ma u nas wystartować usługa Amazon Prime.
www.amazon.pl

OSVR na Steamie
Open Source VR jest już (jako trzecia z platform VR, po Stream VR i Oculusie) oficjalnie uwzględniane przez Steam. I to również praktycznie, bo posiadacze tych gogli (na razie dostępna jest tylko wersja developerska, za 400 dolarów) mogą już zagrać w 263 tytuły.
www.osvr.org

Oculus VR jest szybszy
Facebook wydał już obiecaną nową wersję sterowników do swoich gogli, dzięki czemu potrafią same tworzyć brakujące klatki obrazu. Efekt? Komputer nie musi generować grafiki 90 razy na sekundę, bo wystarczy połowa tego – a z tym daje sobie radę już GTX 960 (a nie GTX 970, jak wcześniej).
www.oculus.com

GPU? Super!

Sprzedaż dedykowanych kart graficznych wzrosła w ostatnich miesiącach o 2,5 mln i w trzecim kwartale 2016 roku wyniosła ponad 13 mln sztuk, z czego około 80% przypada na GeForce'y, a reszta – na Radeony. Taki poziom zajmująca się rynkiem firma Jon Peddie Research notowała ostatnio dwa i pół roku temu, co oznacza, że rynek gamingowych pecetów nie tylko przestał maleć, ale zaczął rosnąć – i to szybko!
jonpeddie.com

UE z Anselem

Unreal Engine ma już wbudowaną technologię Nvidia Ansel, co oznacza, że niedługo wirtualna kamera z opcją robienia screenów w dowolnie dużych rozdzielczościach oraz sferycznych i z możliwością obracania w 360 stopniach powinna być dostępna w znacznie większej liczbie gier – choć nadal tylko dla posiadaczy kart GeForce (więcej o Anselu – w tym także screeny – na stronie bit.ly/2b2lZ3o).
www.nvidia.com

Tani druk 3D

PocketMaker to niewielka domowa drukarka 3D. Zaprojektowano ją w Chinach i ma umożliwić tworzenie obiektów o wymiarach maksymalnie 8 x 8 x 8 cm z dokładnością do 0,2 mm. Sterować nią będzie się dało nie tylko z peceta, ale także z telefonu. Najważniejsza jest jednak cena, która w sklepach (gdzie trafi w połowie 2017) wynosić ma 150 $, czyli ok. 800 zł.
bit.ly/2fczUXm

Sprzedaż PS VR?

Według danych firmy analitycznej SuperData przewidywania co do tegorocznej sprzedaży gogli PS VR spadły z 2,6 mln do poniżej 750 tys. Co ciekawe, nie zmieniła ona zdania co do wyników HTC Vive (450 tys.) i Oculusa (355 tys.). Liderem pozostaje natomiast Samsung Gear VR (2,3 mln), co oznacza, że na razie największą popularnością cieszą się rozwiązania mobilne, choć wcale nie najtańsze, bo przewidywania dla Google Daydream to 261 tys. (spadek z 450 tys.).
www.superdataresearch.com

Kto pyta, nie błądzi

Jak gładko przesiąść się z PS4 na PS4 Pro?

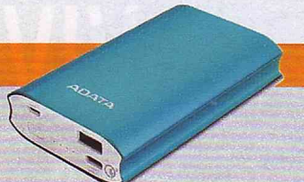
Najprostszy sposób (przynajmniej dla osób, co to nie boją się śrubokręta), czyli przełożenie dysku twardego, niestety odpada. Choć czynność ta nie powoduje utraty gwarancji i jest bardzo prosta, dane na HDD są zaszyfrowane przy użyciu klucza unikalnego dla każdego egzemplarza konsoli, więc inna nijak ich nie odczyta. Na szczęście są jeszcze inne metody.

Najwygodniejsze jest wykorzystanie sieci lokalnej. Ba, jeśli masz gigabitowy router lub switcha, **sposób ten jest także najszybszy (w przypadku 500 GB trwa około 2-3 godzin)**. Wystarczy podłączyć do niego obie konsole, zalogować się przy użyciu tego samego konta i przy uruchomieniu PS4 Pro wybrać opcję transferu danych. Po włączeniu PS4 będzie można wybrać, jakie dane mają zostać skopiowane, a dodatkowo pojawi się także szacowany czas trwania tej operacji. **W przypadku Wi-Fi lub sieci 100 Mbps może sięgać około 10 godzin.** Oczywiście da się konsole zostawić na noc, ale jeśli nie chcesz tyle czekać, zostają jeszcze dwie kolejne metody. Szybsza to zrobienie kopii bezpieczeństwa stanów gry (System/Zarządzanie zapisanymi danymi aplikacji/Zapisane dane w pamięci masowej systemu/Skopiuj na urządzenie pamięci masowej USB), a następnie wczytanie ich na Pro. Problem tylko w tym, że musisz ponownie zainstalować wszystkie gry (i patche do nich), co może trochę potrwać.

Jeśli gier masz sporo, a sieć słabą, zostaje skorzystanie z zewnętrznego dysku na USB (musi być na tyle duży, by zmieściły się na nim wszystkie dane z PS4). Opcja przenoszenia danych w ten sposób (trwa to mniej więcej dwukrotnie dłużej niż w przypadku kopiowania przez szybki LAN) znajduje się w menu System/Tworzenie kopii zapasowej i przywracanie/Utwórz kopię zapasową PS4. Potem wystarczy podłączyć dysk do Pro i z menu zamiast Tworzenie kopii zapasowej i przywracanie wybrać Przywróć PS4, by po kolejnych paru godzinach móc się cieszyć nową konsolą ze wszystkimi „starociami".

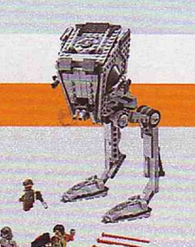
Nowe na rynku

Creative iRoar Go
To najmniejszy i najlżejszy głośnik z pięcioma przetwornikami, w tym subwooferem. Zapewnia bardzo szeroką scenę, odtwarza pliki mp3/flac, może służyć za dyktafon, zestaw głośnomówiący Bluetooth, kartę dźwiękową, a nawet powerbank. Jest też wodoodporny (IPX6).
Cena: 830 zł
pl.creative.com



Adata A10050QC
Powerbank o pojemności 10 050 mAh wyposażony w funkcję szybkiego ładowania Qualcomm Quick Charge 3.0. Dzięki temu zgodne z nią urządzenia mogą być ładowane znacznie szybciej, co w przypadku smartfonów oznacza, że po 30 minutach mają już 80% baterii.
Cena: 139 zł
www.adata.pl

Asus ZenBook 3 UX390UA
Obudowa z lotniczego aluminium o grubości 11,9 mm, wadze 910 g i rozmiarach mniejszych niż kartka A4 kryje wyświetlacz Full HD o przekątnej 12,5 cala, pełnowymiarową klawiaturę, procesor Core i5 lub i7, do 16 GB RAM-u i do 1 TB SSD – czyli wydajnego notebooka.
Cena: od 5999 zł
pl.asus.com



Lego Łotr 1
Lego przygotowało z okazji premiery „Łotra 1" osiem zestawów Star Wars: Sierżant Jyn Erso, K-2SO, Imperialny szturmowiec śmierci, Szturmowy czołg poduszkowy Imperium, Machina krocząca AT-ST, TIE Striker, Myśliwiec U-Wing Rebeliantów oraz Imperialny wahadłowiec Krennica.
Cena: od 99 zł (za postacie) do 460 zł (za wahadłowiec)
www.lego.pl

TP-Link

Energia jak w banku

119 zł | www.tp-link.com.pl

Wydajny bank energii, który jest zamknięty w niewielkiej i eleganckiej biało-niebieskiej obudowie. Jego mocna specyfikacja sprawią, że stanie się on nieodłącznym towarzyszem podróży i nie tylko. Pojemne ogniwa (10400mAh) wystarczają na średnio cztery pełne naładowania smartfona. Dwa porty USB pozwolą ładować jednocześnie dwa urządzenia a wbudowana latarka przyda się w wielu sytuacjach.

LG

Zakrzywiona ultrapanorama

3100 zł | www.lge.com

Gamingowa ultrapanorama z zakrzywioną matrycą IPS to sprzęt, dzięki któremu poczujesz że gra cię dosłownie otacza i nie umknie ci żaden szczegół: obraz odświeża się tu z częstotliwością 144 Hz, czas reakcji matrycy zaś to przy użyciu funkcji Motion Blur Reduction tylko 1 ms. Najfajniejsze jest jednak to, że przy proporcjach ekranu 21:9 można zobaczyć więcej niż w przypadku tradycyjnych ekranów. Warto też zaznaczyć, że nowy monitor LG jest świetny nie tylko do grania – dzięki tak szerokiemu ekranowi możliwe jest np. rozłożenie dwóch okien programów obok siebie i wygodna praca bez zbędnego klikania.

LEGO

229,99 zł | www.lego.pl

Zabawa dla każdego

W zestawie **Nexo Knights 70321** Machina oblężnicza generała Magmara marki LEGO niszczycielska machina oblężnicza wnosi się ponad głowami wrogów. General Magmar chciałby pomóc Jestro pogrążyć królestwo Knighton w jeszcze większym chaosie. Potrzebna mu do tego Księga zniszczenia. Powstrzymać może go tylko Clay Moorington na swoim odrzutowym wierzchowcu. Ale uwaga! Z Ziemi podnosi się właśnie straszliwa dwufunkcyjna machina, która zmienia się w monstrualną wieżę oblężniczą!

KRUGER&MATZ

Głośniki Bluetooth

od 249 zł | www.krugermatz.com

Głośniki Bluetooth to doskonały pomysł na świąteczny prezent. Pod względem jakości dźwięku są one idealnym kompromisem pomiędzy stacjonarnym sprzętem audio, a mikrogłośnikami wbudowanymi np. w smartfon. Kruger&Matz oferuje kilka modeli, zróżnicowanych pod względem funkcjonalności.
Executive charakteryzuje się eleganckim designem, dużą ilością mocy, a także oferuje opcję banku energii oraz NFC. Osoby, które słuchają muzyki w bardziej ekstremalnych warunkach, mogą wybrać wzmocniony i odporny na wodę model **Discovery**.

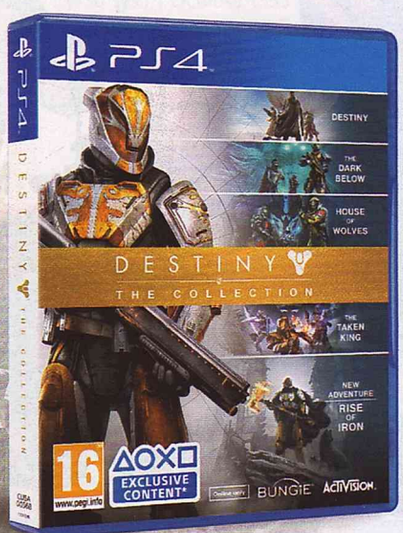
ACTIVISION

Destiny The Collection

cdp.pl, PlayStation Store

Pełne wydanie jednej z najpopularniejszych strzelanin na konsolach ostatnich lat. Zawiera pełną wersję gry Destiny oraz wszystkie dodatki - The Dark Below, House of Wolves, The Taken King oraz Rise of Iron. Gra, która mimo ponad 2 lat na karku wciąż żyje i jest nieustannie rozwijana.

- Gra + 4 dodatki
- Setki godzin rozgrywki
- Połączenie klasycznej strzelaniny z grą MMO
- Mnóstwo broni, pancerzy i wyposażenia do zdobycia
- Dostępne na PS4 i Xbox One



TP-Link

TP-Link HS110

139 zł | www.tp-link.com

Smart Plug Wi-Fi z kontrolą zużycia energii pozwala zdalnie zarządzać domowym sprzętem elektronicznym wystarczy jedynie kilka kliknięć na smartfonie. Możesz ustawić harmonogram automatycznego włączania i wyłączania np. lampek na choince. Korzystając ze Smart Plugów możesz się teraz dowiedzieć ile energii zużywają np. Twoje grzejniki, wentylatory i inne podpięte do niego urządzenia.

Promocja

iiyama

Wejdź w nowy wymiar

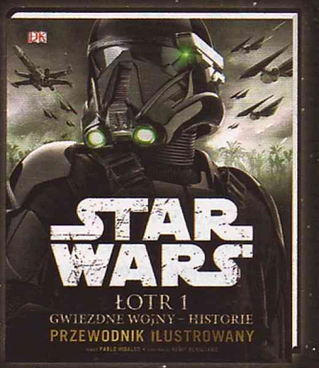
1 499 zł | gmaster.iiyama.com

27-calowy G-MASTER GB2783QSU z klanu Silver Crow zabierze Cię w podróż do zupełnie nowego wymiaru gier. Rozdzielczość 2560x1440 oznacza, że ekran oferuje przestrzeń o 77% większą niż standardowy wyświetlacz Full HD. Z Silver Crow nic nie umknie więc Twojej uwadze. Wszystkie najdrobniejsze szczegóły będą zawsze doskonale widoczne. Funkcja redukcji niebieskiego światła i technologia flicker free tworzą tarczę ochronną, dzięki której Twój wzrok zachowa ostrość, a czas reakcji wynoszący 1 milisekundę wraz z technologią FreeSync pozwolą Ci śmiało stawić czoła nawet najtrudniejszym przeciwnikom. Z Silver Crow nic nie jest dziełem przypadku. Losy rozgrywki są tylko w Twoich rękach.

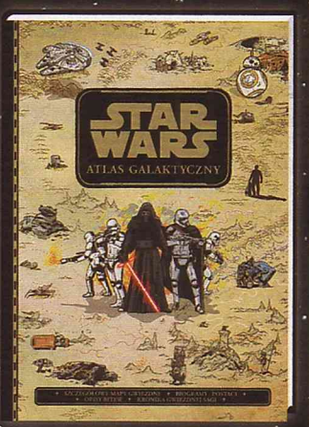
iiyama G-MASTER MONITORS4GAMERS

Niech moc będzie z Wami na święta

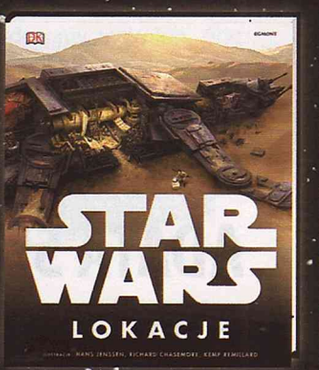
STAR WARS



Łotr 169,99 zł



Atlas galaktyczny 49,99 zł



Lokacje 99,99 zł

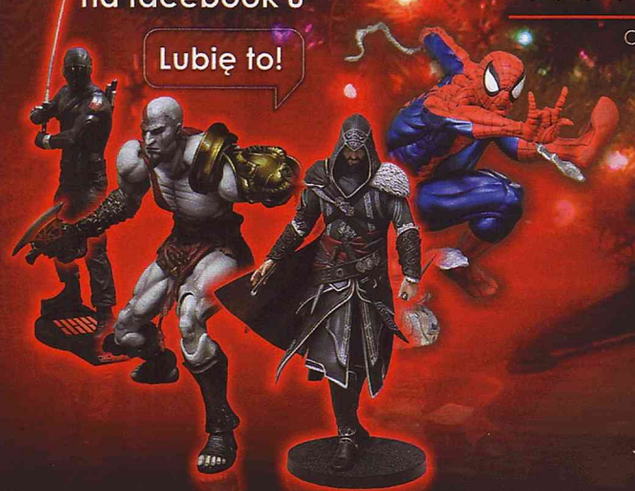
JUŻ W SPRZEDAŻY

Szukaj w księgarniach i na SKLEP.EGMONT.PL

Disney | © & TM 2016 LUCASFILM LTD.

Znajdziesz nas też na facebook'u

Lubię to!



Aliens Group

Czas na Twoje hobby!

Z OKAZJI ŚWIĄT ŻYCZYMY POD CHOINKĄ SAMYCH TRAFIONYCH PREZENTÓW!

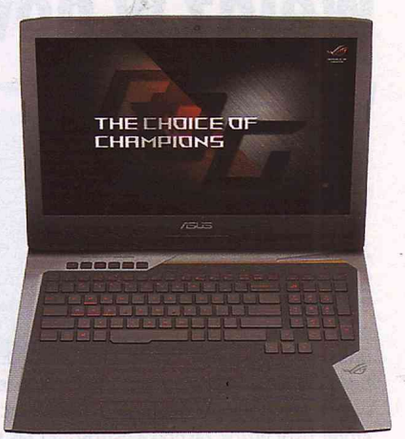
www.aliensgroup.pl

Jedyny w Polsce renomowany dystrybutor figurek z gier, filmów i komiksów!

ASUS

ASUS ROG G752VS
–najmocniejsze podzespoły i bezkompromisowe chłodzenie

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



od 8 499 zł | www.asus.com/pl

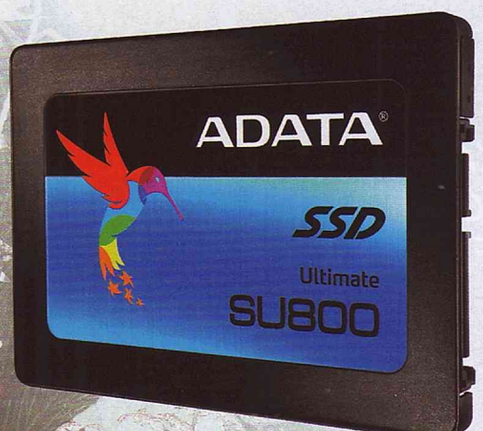
ROG G752VS to flagowy notebook gamingowy ASUSa z najnowszą kartą graficzną Nvidia GeForce opartą o architekturę Pascal - GTX 1070. Zapewnia ona do 80 proc. wyższe osiągi od poprzedniej generacji, dorównuje wydajnością wersjom desktopowym, jest energooszczędna i gotowa na wirtualną rzeczywistość. Na pokładzie znalazł się także odblokowany procesor Intel Core™ i7 szóstej generacji, który można przyśpieszyć do 4,0 GHz korzystając z dostępnego w laptopie oprogramowania. Do tego bezkompromisowe chłodzenie z komorą parową 3D oraz 17,3 calowy ekran z kątem widzenia obrazu 178 stopni, który zapewnia wysoką jakość i kontrast. Antyrefleksyjna matryca zwiększa komfort korzystania z laptopa.

ADATA

ADATA SU800
– wydajny dysk SSD z pamięcią 3D NAND

od 229 zł | www.adata.com

SU800 to pierwsza seria dysków SSD marki ADATA, która wykorzystuje kości pamięci 3D NAND. Wytrzymują one większą ilość cykli zapisu danych, niż poprzednia generacja pamięci, co przekłada się na wyższą niezawodność nowych dysków ADATA. 3D NAND to również wzrost wydajności, dzięki któremu szybkość odczytu i zapisu danych sięga w tym modelu odpowiednio 560/520 MB/s. Seria SU800 jest dedykowana osobom, poszukującym rozwiązań o dobrym stosunku ceny do możliwości.



ACTIVISION

Call of Duty: Infinite Warfare – epicki FPS z kosmosu

259,99 zł

Call of Duty przedstawiać chyba nie trzeba – serwuje emocje już od kilkunastu lat, zadebiutowało bowiem w 2003 roku. Jedna z najpopularniejszych serii FPS w najnowszej odsłonie, Infinite Warfare, zabiera graczy przestrzeń kosmiczną, gdzie toczy się walka o przyszłość Ziemi. Walka na różnych planetach, szybka akcja, którą można rozegrać również na PlayStation VR - tego wszystkiego gracz będzie może doświadczyć na własnej skórze już teraz!
Dostępne na PlayStation 4, PC i Xbox One.

Promocja

HAMA

uRage SoundZ 7.1 – poczuj każdy wybuch mocniej niż zwykle

329 zł | www.hama.pl

uRage SoundZ 7.1 to przede wszystkim czyste brzmienie, wzmocnione głębokim basem w jakości full stereo. Słuchawki zostały wyposażone w technologię wibracyjną, która uaktywnia się podczas głębokich basów (np. wybuchy w grze), a poduszki słuchawek zaczynają wibrować wzmacniając intensywność doznań słuchowych. Do słuchawek dołączony jest dobry jakościowo mikrofon z regulowanym pałąkiem. Dla łatwiejszego sterowania głośnością i wibracjami, na przewodzie dołączonym do zestawu znajduje się wygodny potencjometr do regulacji natężenia dźwięku, przycisk do wyciszania mikrofonu oraz przełącznik dla funkcji wibracji basów. Mikrofon można też całkowicie odczepić.

PLATINET

Omega CUBE 2.1 – przenośny głośnik multimedialny

279 zł | www.sklep.platinet.pl

Głośnik multimedialny „Cube"z technologią Bluetooth dostarczy wielu wrażeń bez względu na okoliczności. Głośnik posiada akumulator Li-Ion o pojemności 2600 mAh (7.2V) pozwalający 6 godzin nieustannej pracy. Moc wyjściowa głośnika to 22W RMS (6Wx2 + 10W Subwoofer) co pozwala na uzyskanie zaskakująco mocnego i czystego dzwięku stereo. Wyposażony jest także w czytnik kart microSD, wbudowany mikrofon, oraz wejście AUX. Całości dopełnia solidna metalowa obudowa oraz skórzany pasek do przenoszenia.

VIEW-MASTER®

Gogle View-Master® to innowacyjny system, który przeniesie Cię do świata wirtualnej rzeczywistości. Wystarczy włożyć do gogli swojego smartfona, by dzięki wirtualnej rzeczywistości przenieść się w niezwykłe miejsca na całym świecie i we wszechświecie. Zależy to tylko od uruchomionej aplikacji oraz specjalnych krążków, które aktywują tryb VR. Obecnie w sprzedaży sa trzy przygody: National Geographic Dzika Przyroda, Kosmos oraz Ciekawe Miejsca.

www.view-master.com

Promocja

RAVCORE

149,99 zł | www.euro.com.pl

RAVCORE CYCLONE - czuj się bezpieczny w centrum zabójczego żywiołu! Legendarny sensor obudowany solidną konstrukcją z kablem w oplocie i pozłacanym złączem USB zapewnią trwałość i precyzję w najgorszych warunkach bojowych.

Mysz Cyclone to legendarny sensor dla graczy AVAGO 9800 o wysokiej rozdzielczości do 8200 DPI i przyspieszeniu 30G, 7 programowalnych przycisków z rozbudowanym menedżerem makr oraz konfigurowalne efekty podświetlenia RGB.
Czego więcej potrzeba od myszy, by zdominować grę?

ŚWIĄTECZNA OKAZJA z BATTLEFIELD 1

Kupując do końca roku mysz Cyclone w sieci RTV EURO AGD dostajesz 30% rabatu na grę Battlefield 1 PC.

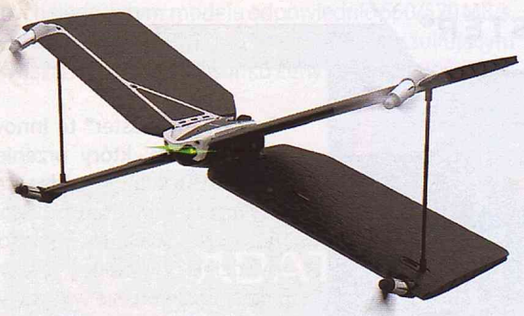
Więcej na: battlefield.ravcore.com

PARROT

Minidrony

www.parrot.com | od 499 zł

Ultralekki i przy tym bardzo zwinny **Parrot Swing** jest pierwszym minidronem-samolotem, który startuje i ląduje w pozycji pionowej. Maksymalna prędkość, jaką osiąga to 30 km/h. Swing pokazuje pełny wachlarz możliwości podczas szybkich, podniebnych akrobacji: skręca w prawo, w lewo, zawraca, wykonuje półkoziołki czy podniebne pętle.
Parrot Mambo to dron ewolucyjny, który pozwala podłączonym akcesoriom łapać obiekty, wyrzucać pociski czy rozjaśniać ciemność. Płynnie wykonuje akrobacje powietrzne: w przód, w tył, boczne pętle, obrót o 90 czy 180 stopni. Tryb „rzucaj i startuj" pozwala na automatyczny start drona.



ZTE

Dobry telefon nie musi być drogi

pl.ztedevice.com | ok 699zł

Szukasz praktycznego upominku? Jeśli Twoja bliska Ci osoba, czy Ty sam jesteś miłośnikiem nowych technologii, profesjonalnego designu i potrzebujesz smartfona do dobrych zdjęć i idealnych selfie, doskonałym prezentem będzie ZTE Blade V7 Lite. Smartfon zaprojektowany w Monachium charakteryzuje metalowa obudowa. Dodatkowo innowacyjny czytnik linii papilarnych pozwala na najwyższą ochronę danych i łatwy dostęp do ulubionych aplikacji. Smartfon dostępny jest w sieci Plus oraz EURO RTV AGD.

*promocja

LENOVO SERIA Y

DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

LENOVO IDEAPAD Y900

PEŁNA DOMINACJA MOCY

W środku 17,3" obudowy z ekranem FHD znalazły się podzespoły oferujące moc, o jakiej do tej pory można było tylko pomarzyć. Ten laptop to mocny oręż w walce z rywalami. Dzięki procesorowi Intel® Core i7 6. gen. z odblokowanym mnożnikiem, pamięcią RAM aż do 64 GB i przyciskiem One Key Turbo, żaden tytuł i rywal nie wywoła zadyszki w Lenovo Y900. Dodatkowo karta Killer™ W/LAN, mechaniczna klawiatura Razer, 2 głośniki i subwoofer firmy JBL z technologią Dolby® Audio Premium oraz dedykowana karta graficzna NVIDIA® GeForce® i technologia G-Sync pomogą pokonać przeciwników i zostawić wrogów daleko za sobą.

Cena od 8599 zł

LENOVO IDEACENTRE AIO Y910

WYGRYWAJ Z NAJLEPSZYMI

Sprzęt dla graczy nie musi zajmować całego pokoju. AIO Y910 mieści się w 27-calowym monitorze o rozdzielczości Quad High Definition z najnowszą kartą graficzną NVIDIA® GeForce® GTX 1080, procesorem do Intel® Core™ i7 6. gen., pamięcią do 32 GB RAM oraz dyskiem twardym o pojemności do 2 TB lub SSD do 256 GB. Dwa głośniki Harman Kardon® o mocy 5 W gwarantują czysty dźwięk, a karta Killer™ DoubleShot™ Pro Wi-Fi, wyjątkowe wrażenia z grania w sieci. Ultra-płaski wyświetlacz z częstotliwością odświeżania 144 Hz i czasem reakcji 5 ms, zapewnia przewagę taktyczną, gdy liczy się każda milisekunda.

Cena od 7299 zł

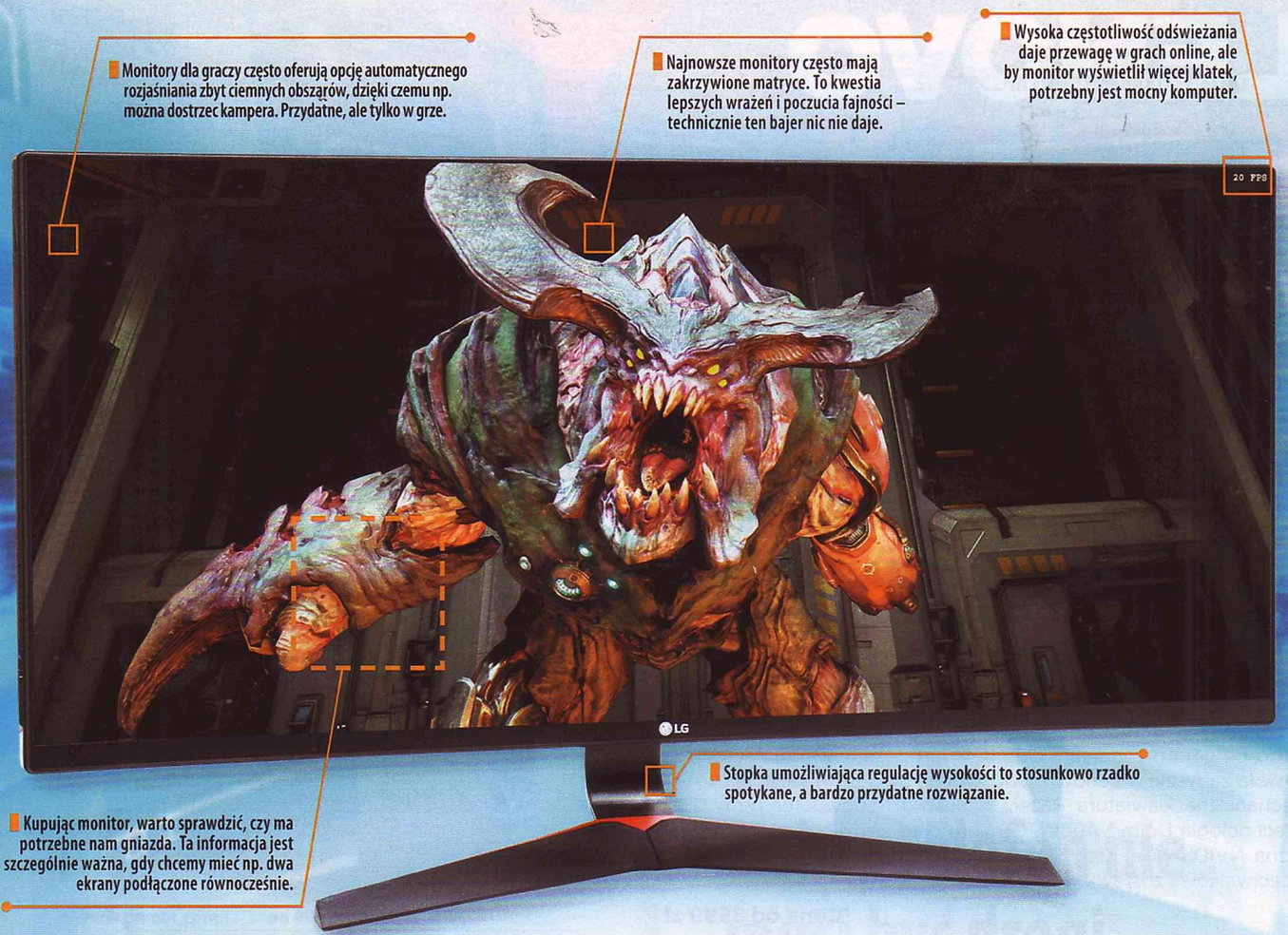
LENOVO IDEACENTRE Y710 CUBE

WYGRYWAJ ZAWSZE I WSZĘDZIE

Komputer zamknięty w eleganckiej obudowie ze specjalnym uchwytem do przenoszenia, kryje w sobie kartę graficzną do NVIDIA® GeForce® GTX 1080, procesor do Intel® Core™ i7 6. gen. oraz nawet 32 GB pamięci RAM. Y710 Cube oferuje kartę sieciową do Killer™ DoubleShot™ Pro Wi-Fi, system Windows® 10 Home, wbudowaną technologię Dolby Audio™ oraz dysk twardy do 2 TB lub do 256 GB SSD. Dzięki ogromnej mocy obliczeniowej w czasie rzeczywistym, komputer obsługuje nawet najbardziej wymagające współczesne gry, aplikacje VR oraz transmisje w rozdzielczości 4K, a także zapewnia swobodną pracę wielozadaniową. Ważący zaledwie 7.4kg Y710 Cube, łatwo zabierzesz ze sobą, aby wygrywać niezależnie od czasu i miejsca.

Cena od 2499 zł

Dowiedz się więcej na www.lenovo.pl



MEGATEST

Monitory dla graczy

Gra hardkorowo: **Krigore**

Wypada to powiedzieć na samym początku: do zabawy z każdym tytułem wystarczy dowolny wyświetlacz Full HD ze standardową matrycą. Ale jako że jesteśmy PC Master Race, to chcemy więcej, lepiej... i za jak najniższą cenę. Poczytaj nasze porady, by nie wyrzucać kasy w błoto!

Stare jeszcze się nie skończyło, nowego pojawia się coraz więcej – to zdanie świetnie opisuje sytuację, którą mamy teraz na rynku monitorów. Skutek tego jest bardzo prosty: jak ktoś chce sprawić sobie pod choinkę nowy wyświetlacz, to ma ogromny wybór: rodzajów matryc, rozdzielczości, formatów oraz wielu bajerów, które jednym się przydadzą, innym – niekoniecznie.

Matryca

Istnieje kilka konkurujących ze sobą technologii, z których **w kontekście grania liczą się tak naprawdę dwie: TN i IPS**. Pozostawiając różnice w budowie na boku, trzeba wiedzieć, że ta pierwsza jest szybka, ale ma gorsze kolory i fatalne wręcz kąty widzenia (czyli przy wychylaniu się na boku lub w dół i do góry pojawiają się bardzo wyraźne i degradujące obraz zmiany kolorów lub jasności ekranu). Ta druga z kolei jest wolniejsza, czasy odświeżania są gorsze, za to – uśredniając – odwzorowanie barw i kąty są lepsze. Osobiście zawsze byłem fanem IPS-ów, gdyż nie tolerowałem związanych z kątami irytujących zmian w jakości wyświetlanej grafiki, fundowanych przez TN-y. Ale w gamingowych sprzętach wyboru dotychczas dużego nie było: najszybsze konstrukcje najczęściej oparte były na matrycach TN. Ten rok i najnowsze wyświetlacze pokazują jednak, że można mieć i jedno, i drugie. Zaprezentowany wyżej monitor ma matrycę IPS, czas reakcji na poziomie 1 ms, a odświeżanie 144 Hz. Wniosek jest oczywisty: **jak kupujesz nowy sprzęt, to nie ma sensu inwestować w słabsze TN** – to technologia, która już odchodzi.

Format

Skoro możemy mieć przewagę wynikającą z proporcji 21:9, to dlaczego z niej nie korzystać? W porównaniu do tradycyjnych monitorów ultrapanoramy oferują „więcej obrazu po bokach"

OLED, 4K I HDR

Jako że na półkach sklepowych coraz wyraźniej zaznaczają swoją obecność telewizory OLED o rozdzielczości 4K i z HDR (jak choćby pokazany obok LG OLED65G6V), wypadałoby wiedzieć, czym jest ta ostatnia funkcja. Mówiąc w skrócie: to sposób przedstawiania obrazu, który zakłada oddanie o wiele szerszej rozpiętości tonalnej, czyli z jednej strony pokazania dużej jasności, a z drugiej – odpowiednio głębokich czerni. Dotychczas było to niemożliwe lub wykonalne w bardzo ograniczonym stopniu przez fakt, że np. czerń nigdy nie była – wybaczcie brutalne uproszczenie – wystarczająco czarna. Świetnie widać to na przykładzie wyświetlaczy LCD – jednolite podświetlenie całej matrycy w monitorach czy telewizorach sprawia w ich przypadku, że nawet najciemniejsze fragmenty obrazu wyraźnie świecą, przez co nie sposób pokazać prawdziwego cienia. (Dopiero po wyłączeniu ekran robi się uczciwie ciemny). By obraz lepiej wyglądał i robił użytek z nowego standardu, potrzeba więc z jednej strony wyświetlaczy potrafiących sprostać wymaganiom technicznym HDR, z drugiej zaś – odpowiednich treści, czyli przede wszystkim filmów, seriali i gier. W tym miejscu wypadałoby się rozpisać o różnych formatach, standardach i niuansach technicznych wynikających np. z typu danego wyświetlacza, ale cały ten wywód można sprowadzić do kilku refleksji. Pierwsza – wygląda na to, że dominującym standardem stanie się Ultra HD Premium i kompletnie nie opłaca się kupować telewizorów 4K, które nie są z nim zgodne. Druga – jeśli nie musicie wymieniać sprzętu, warto wstrzymać się z zakupem telewizorów Ultra HD Premium do momentu, gdy ich ceny spadną do pułapu ok. 3 tys. zł za przekątną 50-55 cali – jak na razie to drogie zabawki. Trzecia – treści robiących użytek z HDR jest obecnie jak na lekarstwo. Jest parę seriali na platformach cyfrowych, są też gry – i tu jesteśmy, co ciekawe, w o wiele lepszej sytuacji. Zgodne z HDR są Xbox One S oraz wszystkie konsole z rodziny PS4. Bardzo dobrze jednak nie jest, bo wspieranie HDR przez gry to kwestia indywidualna silników, a także podejścia twórców do tej kwestii. Nowe tytuły pewnie będą z formatem po prostu zgodne, ze starszymi może być różnie. O kwestiach związanych z HDR szerzej pisał Allor w CDA 09/2016 – zainteresowanych odsyłam do lektury. I jeszcze jedno – ostatnio głośno było o lagach w telewizorach Sony, dlatego jeśli chcesz kupić TV 4K teraz, zrób to przez internet, by mieć 14 dni na zwrot.

Dell UP3017Q to jeden z pierwszych monitorów OLED. Cena? Około tysiąca dolarów.

– o ile w wysokości nic się nie zmienia, o tyle pole widzenia w FPS-ach na sprzęcie tego rodzaju jest poszerzone, więc np. można kątem oka dostrzec przeciwnika, który na ekranie 16:9 nie zostałby w ogóle wyświetlony. Moim zdaniem to duży atut i osobiście **wolałbym ultrapanoramę niż np. monitor QHD czy 4K**. Z tymi modelami wiąże się jednak pewna cecha, która potencjalnie może przynieść rozczarowanie: przez powiększoną długość matrycy i zakłócone względem formatu 16:9 proporcje przekątna tak naprawdę nic ci nie powie o fizycznej wysokości ekranu. Dość powiedzieć, że ultrapanoramy 34" mają taką samą wysokość jak tradycyjne modele z ekranami 27". **Gdy decydujesz się na ten format, sprawdź z linijką, ile tak naprawdę centymetrów w pionie potrzebujesz** – ekran zbyt mały pod tym względem może być po prostu niewygodny.

Rozdzielczość

Full HD jest niedrogie i szeroko dostępne, wszystko powyżej – odczuwalnie droższe. Z drugiej strony **zakup sprzętu QHD lub nawet 4K jest bardziej perspektywiczny**. Warto jednak pamiętać o dwóch rzeczach. Pierwsza to... odpowiedni soft. **Jak nie masz Windowsa 10, to z 4K daj sobie spokój, bo to bez sensu.** Zresztą ze starszymi Oknami nawet 2560 x 1440 lub jej ultrapanoramiczny odpowiednik mogą być niewygodne. Kolejną wartą odnotowania kwestią jest wydajność komputera – kupując nowy ekran, trzeba mieć na uwadze szybkość CPU i karty graficznej. Leciwy sprzęt, który ledwo ciągnie gry w 1920 x 1080, tym bardziej nie rozwinie skrzydeł w wyższej rozdzielczości. Ponownie jednak: trudno podważyć perspektywiczność zakupu monitora 4K i wygodę codziennej pracy z nim. Pozostaje jeszcze zagęszczenie pikseli, które jest wypadkową przekątnej ekranu i rozdzielczości. **Optimum dla Full HD to 23-24 cale, dla QHD 28-32 cale, wszystko powyżej – 4K.** Mowa oczywiście o proporcjach ekranu 16:9 i moich subiektywnych odczuciach – niektórym mogą np. nie przeszkadzać całkiem wyraźnie już widoczne piksele przy 1920 x 1080 i przekątnej 27 cali.

Odświeżanie

To ponownie kwestia preferencji: ja wolałem 60 Hz i ładniejszy obraz, ale niektórzy preferowali 120 Hz i matrycę TN. Teraz ograniczenie techniczne w zasadzie znika i jeśli ktoś nie liczy złotówek, może mieć i jedno, i drugie. Do codziennego grania wystarczą spokojnie te zwykłe matryce, które odświeżają się ze standardową prędkością. Do kogo zatem adresowane są te wszystkie szybkie potwory? Zwłaszcza do tych, którzy grają w sieci. Różnica pomiędzy 60 a 120 czy nawet 144 Hz przekłada się na ten ułamek sekundy, kiedy np. wróg wybiega zza drzwi i dzięki szybszemu wyświetlaczowi można go zobaczyć szybciej. Jeśliś taki hardkor – pomyśl o gamingowym monitorze.

Osobną kwestią jest zmienne odświeżanie, które eliminuje wady obrazu wynikające z „tłumaczenia" języka karty graficznej na to, co wyświetla się na ekranie. Tutaj w o wiele lepszej sytuacji są właściciele kart AMD – są one zgodne z technologią FreeSync, która praktycznie nie podnosi kosztów produkcji monitorów i przez to jest dość powszechnie dostępna w wielu modelach, także tanich. Nvidia opracowała G-Synca, który był pierwszy i przez długi czas zauważalnie lepszy, ale zmienne odświeżanie zielonych zwiększa koszty produkcji ekranów i przez to trafia jedynie do drogich (lub bardzo drogich) gamingowych potworów. Innymi słowy: masz AMD – jest spora szansa na zmienne odświeżanie zupełnie gratis; masz GTX-a – musisz wydać zauważalnie więcej kasy na monitor wspierający G-Sync.

Pozostałe cechy

Kupując monitor, warto zwrócić uwagę również na inne rozwiązania: pivot (czyli możliwość obrócenia ekranu o 90° i postawienia go w pionie), obecność gniazda słuchawkowego i głośników, w końcu – interesujące nas wejścia sygnałowe na tylnej ścianie oraz porty USB czy możliwość przykręcenia monitora do mocowania zgodnego z systemem VESA. Ostatnimi czasy **coraz modniejsze stają się też zakrzywione ekrany, które świetnie wyglądają i zapewniają lepsze wrażenia z gry** – to jednak jest kwestia czysto subiektywna i równie dobrze sprawdzi się zwyczajna, płaska tafla ekranu.

Jak widać, opcji, które warto wziąć pod uwagę, jest całkiem sporo – dlatego na kolejnych stronach testujemy ekrany podzielone na kategorie z grubsza oddające całe to zróżnicowanie. Przedstawiamy tam najciekawsze naszym zdaniem sprzęty na rynku – **każdy powinien więc znaleźć coś dla siebie**.

Monitory gamingowe to sprzęt przede wszystkim dla ludzi, którzy grają w sieci.

FULL HD

Klasyczny ekran

Full HD to świetna opcja, by grać komfortowo i nie żyłować się na najnowsze karty graficzne i procesory. Utarło się już, że gry mają działać w tej rozdzielczości jako poniekąd „domyślnej". A i z wydajnością nie powinno być problemów, nawet w przypadku starszych kart graficznych – co najwyżej trzeba będzie troszkę zejść z detali. Tego rodzaju sprzęt stoi zresztą na większości biurek u nas w redakcji. Najciekawsze naszym zdaniem, wciąż dostępne na rynku modele, przedstawiamy obok – ale jeśli ktoś chce zapolować we własnym zakresie, to musi uważać na kilka rzeczy.

Monitorów o rozdzielczości 1920 x 1080 jest w sprzedaży od groma – to efekt nawarstwienia się produkcji przez ostatnie lata, kiedy tego typu sprzęt dominował, a także faktu, że Full HD, choć jego koniec jest bliski, wciąż jest dominującym standardem. Odbiło się to również na cenie, która jest zwyczajnie niska. **Najtańsze sensowne nowe ekrany 1920 x 1080 w sklepach zaczynają się od ok. 500 złotych**. (Można też kupić monitory o niższej rozdzielczości, tyle że te są zupełnie nieopłacalne: oszczędność w złotówkach jest nieznaczna, a spadek komfortu – ogromny). Łowcy okazji mogą spróbować szczęścia na portalach aukcyjnych: tam da się kupić jeszcze taniej, tyle że często sprzęt np. poleasingowy lub naprawiany. Należy więc brać poprawkę na to, że monitory tego typu mogą być po prostu stare i obarczone wynikającymi z tego wadami: od zwyczajnego zużycia począwszy, przez stosowanie przestarzałych technologii (jak choćby podświetlanie CCFL), a skończywszy na zastosowaniu matryc, które dziś po prostu odstają jakością obrazu. A na monitorze – czyli oczach – nie warto oszczędzać.

1. miejsce
Philips 234E5QHAB

Cena: 600 zł
Dostarczył: Philips
www.philips.pl

Moim zdaniem to wciąż **najatrakcyjniejszy monitor Full HD na rynku**. Pod względem jakości wyświetlanego obrazu dorównuje profesjonalnym konstrukcjom i siedzenie przy nim to czysta przyjemność. Uwagę przykuwa minimalistyczny design, który jednak nie przeszkodził, by wewnątrz obudowy umieścić przyzwoite zintegrowane głośniki. To, że **jest to starsza konstrukcja**, widać, gdy spojrzymy na tylną ścianę – brak tam gniazda DisplayPort. Ale i tak warto.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

➕ wyśmienite parametry obrazu! • bardzo dobrze wygląda • przyzwoite zintegrowane głośniki
➖ brak gniazda DisplayPort

2. miejsce
AOC i2369Vm

Cena: 580 zł
Dostarczył: AOC | aoc-europe.com/pl

Ten monitor stoi na kilku redakcyjnych biurkach, trafił też do domów części ekipy – i **wszyscy są z niego bardzo zadowoleni**. Oferuje fajne parametry obrazu, dzięki optymalnej dla rozdzielczości Full HD przekątnej ziarno nie rzuca się w oczy, kąty zaś – dzięki matrycy IPS – prezentują się wyśmienicie. Jeśli komuś nie jest do szczęścia potrzebne gniazdo DVI, to ma pod ręką wszystko, co potrzebne, nawet DisplayPort i HDMI z MHL. Zaletą jest też dopracowany design.

PODSUMOWANIE

OCENA 9

➕ bardzo dobre parametry obrazu • świetny wygląd • świetna cena
➖ na upartego: brak DVI

PORÓWNANIE

	Philips 234E5QHAB	AOC i2369Vm	BenQ GW2760HS	Samsung S27D590C	Acer G276HL
Ekran	23 cale, 1920 x 1080, matowy, IPS, LED	23 cale, 1920 x 1080, matowy, IPS, LED	27 cali, 1920 x 1080, matowy, VA, LED	27 cali, 1920 x 1080, VA, matowy	27 cali, 1920 x 1080, matowy, VA, LED
Kontrast	1000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny	3000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny	3000:1 typowy, dynamiczny – brak danych	typowy – brak danych, 100 000 000:1 dynamiczny
Czas reakcji	5 ms	5 ms	4 ms	4 ms	6 ms
Złącza	D-Sub, HDMI, HDMI-MHL	D-Sub, HDMI, HDMI-MHL, DisplayPort	D-Sub, DVI-D, HDMI	D-Sub, HDMI, DisplayPort	D-Sub, DVI-D, HDMI
Zużycie energii (maks./min.)	29/0,5 W	25/0,5 W	27/0,3 W	35/0,3 W	25,8/0,5 W
Inne	wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 5 W, zgodny z MHL	wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki	wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 1 W, brak migotania	wyjścia audio i słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 5 W, zakrzywiony ekran, brak migotania	wyjście audio
Wymiary i waga	53,2 x 41,4 x 21,3 cm, 3,46 kg	53,1 x 39,8 x 20,4 cm, 3,76 kg	47,2 x 62,3 x 19,1 cm, 4,5 kg	62,4 x 46,3 x 18,2 cm, 5,6 kg	63,9 x 44,2 x 17,9 cm, 4,6 kg

3. miejsce
BenQ GW2760HS

Cena: 790 zł
Dostarczył: BenQ
benq.com.pl

To najlepszy kompromis między jakością, dużą przekątną i ceną, jaki możecie mieć w kategorii monitorów Full HD. **Jedyną wadą, do której można się przyczepić, jest nierówne podświetlenie matrycy** – dramatu jednak nie ma, efekt ten widoczny jest tylko na upartego i w ciemnych scenach. W codziennej pracy ze względu na przekątną może być widoczne ziarno matrycy, ale w grach to się gubi. Brakuje gniazda DisplayPort.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

➕ świetny obraz i kąty • duża przekątna przy przyzwoitej cenie • niezły wygląd
➖ trochę nierówne podświetlenie matrycy • brak gniazda DisplayPort • duże piksele

4. miejsce
Samsung S27D590C

Cena: 1300 zł
Dostarczył: Samsung
www.samsung.com/pl

Wśród monitorów Full HD z wygiętym ekranem jest gwiazdą, choć nie bez wad. **Razi zbyt niska rozdzielczość w stosunku do przekątnej.** Tyle tylko, że widać to jedynie podczas pracy. Poza tym monitor świetnie wygląda, ma całkiem niezłe odwzorowanie barw i bardzo dobre kąty widzenia obrazu. Za niewiele więcej można już jednak mieć niezakrzywioną ultrapanoramę o podobnej przekątnej....

PODSUMOWANIE

OCENA 8

➕ wygięty ekran • bardzo dobre kąty • niezła jakość obrazu • atrakcyjny wygląd
➖ widoczne ziarno matrycy • do wygiętego ekranu trzeba dopłacić

5. miejsce
Acer G276HL

Cena: 750 zł
Dostarczył: Acer
www.acer.pl

Model, który jest całkiem nieźle wyceniony – **jeśli komuś zależy na dużej powierzchni ekranu za stosunkowo niską kwotę**, może się zastanowić nad Acerem. Okupione jest to jednak takimi sobie parametrami. G276HL ma wyższy czas reakcji matrycy niż zgromadzona na tej stronie konkurencja, również odwzorowanie barw jest gorsze – źle nie jest, jednakże do zwycięzcy w kategorii Full HD ten monitor startu nie ma.

PODSUMOWANIE

OCENA 7

➕ dobry stosunek ceny do wielkości ekranu • niezły wygląd • zadowalająca jakość obrazu
➖ przeciętne parametry • czas reakcji • widoczne ziarno matrycy

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

za10groszy®
by wellbid

PROMOCJA!
Teraz 20% extra!
Przy rejestracji wpisz kod **CDACTION**

Tylko nowe markowe produkty
95% TANIEJ!

Plantronics RIG 500E

5 zł

~~619,00 zł~~

Sony PlayStation 4 Pro 1TB

9 zł

~~2 167,00 zł~~

Sony PlayStation VR

8 zł

~~2 155,00 zł~~

JUŻ PONAD 1 000 000 ZAKOŃCZONYCH AUKCJI!

Promocja trwa do 31.12.2016 r.
Szczegóły promocji dostępne na blog.za10groszy.pl

High-endowe odloty

QHD i 4K – dwie rozdzielczości, które zastępują leciwe już Full HD – to duże wyzwanie dla komputera. Wynika to z prostego faktu, że musi on „obrobić" więcej pikseli. Ile? Bardzo łatwo to policzyć!

Full HD to 2 073 600 punktów na ekranie, QHD – 3 686 400 punktów, a 4K – 8 294 400 punktów. Innymi słowy QHD to ponad 1,7 raza więcej pikseli niż w Full HD, a w przypadku 4K różnica jest czterokrotna. Stąd właśnie wynika zależność, o której wspominałem wcześniej, na pierwszych dwóch stronach zestawienia: **w im wyższej rozdzielczości chcesz pograć, tym mocniejszy musisz mieć komputer**, by zabawa była komfortowa.

A co do samych monitorów – kategoria modeli QHD i 4K o klasycznych proporcjach ekranu jest bardzo pojemna i trudno tu zmieścić wszystkie możliwe kombinacje parametrów. Jak ktoś się uprze, da się również kupić urządzenia o zdecydowanie większych, właściwych raczej telewizorom przekątnych. Jeśli o to właśnie ci chodzi, uwadze polecam np. iiyamę X4071UHSU, Philipsa BDM4065UC lub inne urządzenia o rozdzielczości 4K. Przy tak wielkich przekątnych pchanie się w QHD nie ma już większego sensu.

QHD i 4K

1. miejsce
AOC Q2781PQ

Cena: 1500 zł

Dostarczył: AOC
aoc-europe.com/pl

Monitor QHD, który swą podstawową funkcję, czyli wyświetlanie obrazu, realizuje niemal wzorowo. Matryca to bardzo dobry IPS: **pod względem jakości obrazu to jeden z lepszych monitorów w naszych testach**. To samo można powiedzieć o kątach, które nie sprawiają problemów. Oprócz tego Q2781PQ zachwyca stylistyką. To świetny sprzęt – z punktu widzenia gracza nie oferuje jednak niczego, co pozwoliłoby mu załapać dodatkowe punkty.

PODSUMOWANIE

+ świetne odwzorowanie barw • fabryczny profil kolorów to optymalne 6500K • wyśmienity, stylowy i lekki wygląd

− praktycznie brak uprzyjemniających życie drobnostek

OCENA 8+

2. miejsce
Philips Brilliance 258B

Cena: 1350 zł

Dostarczył: Philips | www.philips.pl

Przyciąga uwagę eleganckim designem. W grach się sprawdza, codzienna praca zaś nie męczy. **Jest to jedno z tych urządzeń, które wspominam najmilej ze względu na całokształt.** Cieszą drobnostki, jak choćby ekran pozbawiony migotania, na tylnej ścianie zaś znajdziemy m.in. dwa porty USB typu C. W testach wypada wyraźnie lepiej niż wszystkie modele z matrycami TN, na tle innych IPS-ów jednak są to stany średnie.

PODSUMOWANIE

+ estetyczny wygląd • optymalnie dobrane parametry • nowoczesny hub USB • całkiem fajna cena • szeroki zakres regulacji pozycji

− taka sobie matryca IPS

OCENA 8

3. miejsce
iiyama GB2783QSU

Cena: 1500 zł

Dostarczył: iiyama
iiyama.com/pl_pl

Monitor do codziennego użytku, z silnym ukierunkowaniem na gry. Za tym ostatnim przemawia **bardzo szybka matryca** z czasem reakcji 1 ms oraz obecność technologii FreeSync. **Do zabawy jak znalazł – gorzej z codzienną pracą**, bo jednak odwzorowanie barw kuleje. Użyta tu matryca to TN, co widać tak po kolorach, jak i przebarwieniach doskwierających już przy stosunkowo niewielkich wychyleniach na boki.

PODSUMOWANIE

+ dość przyzwoita cena • bardzo szybka matryca • pivot • FreeSync...

− ...ale w dość wąskim zakresie • niezbyt dobre odwzorowanie barw • niefajne kąty

OCENA 7+

4. miejsce
Dell S2817Q

Cena: 2000 zł

Dostarczył: Dell
www.dell.com/pl

Intersujący, świetnie wyglądający monitor, w którym producent postawił na matrycę TN. W zamian dostajemy jednak świetny czas reakcji. **Wrażenie robią ostrość obrazu i jakość dźwięku** z wyjątkowo mocnych i dobrze grających (jak na tego rodzaju rozwiązanie) głośników. Na pewno przyda się możliwość jednoczesnego wyświetlania obrazu z różnych źródeł oraz obecność dwuportowego huba USB 3.0.

PODSUMOWANIE

+ dobra cena • szybka matryca 4K • parę fajnych bajerów • dobre głośniki • ładny wygląd

− matryca TN, czyli: kiepskie kąty i takie sobie odwzorowanie barw

OCENA 7

5. miejsce
LG 27UD88

Cena: 2800 zł

Dostarczył: LG
www.lg.com/pl

Coś dla bogatych ludzi, których stać na **sprzęt pozwalający grać w 4K**. Podoba mi się zarówno wygoda obsługi (cudne menu ekranowe), jak i regulacja położenia ekranu – choć matryca w tym przypadku jest nieco chybotliwa. Wypada też docenić obecność złącza USB typu C. Odwzorowanie barw jest akceptowalne, ale już temperatura barw podawana przez urządzenie i odczyt z kolorymetru to dwie różne bajki.

PODSUMOWANIE

+ niezłe odwzorowanie barw • FreeSync • sporo dodatkowych funkcji dla graczy

− drogi • temperatura barw podawana przez sprzęt ma się nijak do rzeczywistej

OCENA 6+

POROWNANIE

	AOC Q2781PQ	Philips Brilliance 258B	iiyama GB2783QSU	Dell S2817Q	LG 27UD88
Ekran	27 cali, 2560 x 1440, IPS, matowy, LED	25 cali, 2560 x 1440, IPS, matowy, LED	27 cali, 2560 x 1440, TN, matowy, LED,	28 cali, 3840 x 2160, TN, matowy, LED	27 cali, 3840 x 2160, IPS, matowy, LED
Kontrast	1000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 20 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 8 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 10 000 000:1 dynamiczny
Czas reakcji	4 ms	5 ms	1 ms	2 ms	5 ms
Złącza	D-Sub, 2 x HDMI, DVI	D-Sub, DVI-D, HDMI, DisplayPort	DVI, HDMI, DisplayPort	2 x HDMI/MHL, DisplayPort, mini DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	45/0,5 W	24,6/0,5 W	44/0,5 W	35/0,35 W	29/0,5 W
Inne	brak migotania obrazu, wyjście dźwiękowe	gniazda audio i słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 2 W, brak migotania obrazu, redukcja niebieskiego, pivot, regulacja wysokości	2 x USB 3.0, wbudowane głośniki 2 x 2 W, regulacja wysokości, pivot, FreeSync (48-75 Hz)	wyjście audio, 2 x USB 3.0, wbudowane głośniki 2 x 9 W, PiP, PbP	2 x USB 3.0, USB typu C, regulacja wysokości, FreeSync (40-60 Hz), pivot, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, profile dla różnych gatunków gier, tryb redukcji cieni
Wymiary i waga	61,5 x 45,2 x 19,7 cm, 5,23 kg	57,1 x 51,1 x 21,8 cm, 4,66 kg	62,2 x 53 x 23 cm, 6,1 kg	65,8 x 47 x 18,5 cm, 5,05 kg	61,5 x 20,5 x 42,5 cm, 6 kg

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Więcej po bokach

Mamy coraz potężniejsze karty graficzne, to nie ulega wątpliwości. Jeśli jednak nie dysponujesz jakimś GTX-em za grube tysiące, to lepszym rozwiązaniem jest wciąż kupić ultrapanoramę Full HD niż QDH – w grach tej niższej rozdzielczości i tak nie widać, a komputer nie dostanie tak łatwo zadyszki. Co innego, **gdy chcecie kupić monitor z myślą o pracy i codziennym użytkowaniu, a granie będzie dopiero następne w kolejności – zdecydowanie lepiej jest zainwestować w rozdzielczość 3440 x 1440**. Trzeba wyłożyć więcej kasy, ale to również zakup bardziej perspektywiczny, a i na matrycy o takiej rozdzielczości zmieści się po prostu więcej. Problemem na początku może być jedynie ogarnięcie takiej przestrzeni i żonglerka oknami. Ale tu z pomocą idzie już nawet sam Windows. Dziesiątka dzieli ekran na cztery wirtualne ćwiartki: by przenieść okno na prawą stronę, wystarczy nacisnąć Win + strzałka w prawo, a jeśli wolisz prawo-góra, to potem poprawić Win + strzałka w górę.

Jeśli to za mało, trzeba jednak zainstalować dodatkowy soft. Najlepszym jest Divvy (dostępny na mizage.com) – pełna wersja jest wprawdzie płatna (14 dolarów, czyli ok. 60 zł), ale przed kupnem wolno go za darmo wypróbować. Warto, bo Divvy dzieli ekran nie na cztery, ale dowolną liczbę prostokątów, a następnie pozwala dowolnie rozstawiać w nich okna.

ULTRAPANORAMY

1. miejsce
LG 34UM68

Cena: 2000 zł
Dostarczył: LG
www.lg.com/pl

Świetny monitor z ultrapanoramicznym Full HD. **Bardzo dobry do rozrywki, dobry do pracy.** Ze względu na stosunkowo niewielkie zagęszczenie pikseli czasem rzucają się one w oczy, ale podczas grania nie jest to specjalnie odczuwalne. Jest kilka dedykowanych profili, możliwość wyświetlania obrazu z dwóch różnych źródeł, a wszystko w cieszącej oko obudowie dającej dużą swobodę zmiany pozycji ekranu. Świetny sprzęt!

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ bardzo dobre odwzorowanie barw • olbrzymi ekran za niezłe pieniądze • zakres regulacji położenia ekranu

– niezbyt wielkie zagęszczenie pikseli

2. miejsce
LG 34UC88

Cena: 3400 zł
Dostarczył: LG | www.lg.com/pl

Mamy tu ultrapanoramiczny odpowiednik rozdzielczości QHD, zakrzywioną matrycę, świetną jakość obrazu i odświeżanie z częstotliwością nawet do 75 Hz, gdy włączony jest tryb FreeSync. Wielu doceni również możliwość regulacji wysokości i stopnia nachylenia ekranu, a także obecność gniazd HDMI w wersji 2.0 oraz opcję wyświetlania obrazu z dwu źródeł naraz. Wady? Poza **kosmiczną ceną** można się przyczepić do stosunkowo wąskiego zakresu FreeSync (48-75 Hz).

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ świetna jakość obrazu • duża krzywizna matrycy • fajny wygląd • nie męczy wzroku

– drogi • FreeSync o wąskim zakresie

PORÓWNANIE

	LG 34UM68	LG 34UC88	Philips BDM3470UP	Asus MX299Q	Samsung S29E790C
Ekran	34 cale, 2560 x 1080, IPS, matowy, LED	34 cale, 3440 x 1440, IPS, matowy, LED, promień krzywizny 2000R	34 cale, 3440 x 1440, AH-IPS, matowy, LED	29 cali, 2560 x 1080, IPS, matowy, LED	29 cali, 2560 x 1080, VA, matowy, LED, promień krzywizny 3000R
Kontrast	1000:1 typowy, 10 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 10 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 40 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny	3000:1 typowy, dynamiczny – brak danych
Czas reakcji	5 ms	5 ms	5 ms	5 ms	4 ms
Złącza	2 x HDMI, DisplayPort	2 x HDMI 2.0, DisplayPort 1.2, 2 x USB 3.0	D-Sub, DVI-D, MHL-HDMI, DisplayPort	DVI, HDMI/MHL, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	32/0,5 W	54/0,5 W	47/0,4 W	32/0,5 W	50/0,5 W
Inne	wbudowane głośniki 2 x 7 W, regulacja wysokości, profile zależnie od zastosowania, tryb gier, brak migotania	wyjście słuchawkowe, brak migotania, FreeSync (48-75 Hz), głośniki 2 x 7 W, regulacja wysokości, profile zależnie od zastosowania, tryb gier	2 x USB 2.0, 2 x USB 3.0, pivot, wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 3 W	wejście i wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 3 W	wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 7 W, brak migotania, PiP, PbP, tryby do czytania i grania
Wymiary i waga	83 x 25,2 x 54,9 cm, 8 kg	50 x 19 x 39 cm, 8,3 kg	82,8 x 62,7 x 27 cm, 9,5 kg	70 x 39,1 x 21,5 cm, 5,5 kg	70 x 52,4 x 26,3 cm, 7,2 kg

3. miejsce
Philips BDM3470UP

Cena: 3000 zł
Dostarczył: Philips | www.philips.pl

Szalenie interesujący model – choćby dlatego, że pozwala na zrobienie użytku z funkcji pivot i postawienie matrycy do pionu. Docenią to np. ludzie pracujący z różnego rodzaju edytorami graficznymi lub tekstowymi. Nie znaczy to jednak, że sprzęt ten kierowany jest do profesjonalistów – to uniwersalny wyświetlacz, który charakteryzuje się **ponadprzeciętnie dobrym odwzorowaniem barw, wprost świetnymi kątami** (pivot jest w pełni funkcjonalny!) oraz dużą wygodą.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ niezłe odwzorowanie barw • świetne kąty • pivot • zakres regulacji położenia ekranu

– wysoka cena • takie sobie wbudowane głośniki

4. miejsce
Asus MX299Q

Cena: 1700 zł
Dostarczył: Asus
www.asus.com/pl

Jest już na rynku od dłuższego czasu, ale jak się okazuje, nadal warto się nim zainteresować. Ultrapanoramiczne Full HD i 29 cali to świetna kombinacja: ekran wciąż jest duży, ale wyraźnie zwiększyło się zagęszczenie pikseli, więc obraz wygląda po prostu dobrze. Odwzorowanie barw stoi na wysokim poziomie, nie sposób też przyczepić się do kątów. Wzrok przyciągają oryginalne wzornictwo i elegancka linia, ma też dobre głośniki.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ świetny wygląd • bardzo dobre parametry obrazu • niezłe wbudowane głośniki

– w tej cenie da się już kupić większy ekran

5. miejsce
Samsung S29E790C

Cena: 2000 zł
Dostarczył: Samsung
www.samsung.com/pl

Coś dla entuzjastów zakrzywionych matryc. Zapewnia świetne wrażenia z grania, ale za tę cenę da się już kupić zwycięzcę w tej kategorii... Monitor oferuje dobre zagęszczenie pikseli i dobre kąty, świetnie też się prezentuje na biurku – pod względem odwzorowania barw jednak jest już tak sobie. **Jeśli ktoś chce mieć świeżynkę w akceptowalnej cenie** – jak najbardziej do rozważenia.

PODSUMOWANIE

OCENA 7+

+ na zakrzywionym ekranie gra się świetnie • sporo trybów i ułatwiających życie bajerów • lepszy niż u konkurencji czas reakcji matrycy

– takie sobie odwzorowanie barw • drogi

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Wysoka częstotliwość

Jeśli chcesz kupić gamingowy monitor, to przygotuj się na spory wydatek. Ekran do profesjonalnego grania to przede wszystkim matryca zdolna do odświeżania z częstotliwością co najmniej 120 Hz. Najtańsze, obecne od dłuższego już czasu na rynku konstrukcje tego typu kosztują ok. 1000 zł. Ale to dopiero początek – w końcu Full HD i proporcje ekranu 16:9 to tylko jeden z istniejących obecnie standardów, a konstrukcje gamingowe to także ultrapanoramy czy monitory QHD, które potrafią już kosztować grube tysiące. Ale pamiętaj: **kupując monitor z bardzo dużą/szybką matrycą, musisz pamiętać, że nie rozwinie on skrzydeł bez odpowiednio mocnego komputera**. Co z tego, że ekran ma możliwość wyświetlenia 120 klatek w ciągu sekundy, skoro karta graficzna dostarcza ich ledwie kilkanaście?

Przedstawione obok monitory gamingowe to najciekawsze naszym zdaniem konstrukcje spośród tych, które miały niedawno premierę – warto jednak pamiętać, że da się też kupić modele, które są w sprzedaży nieco dłużej i które testowaliśmy wcześniej, a możliwościami wcale nie ustępują tu opisanym. Dobrym przykładem jest choćby świetna ultrapanorama do gier Acer Predator Z35.

GAMINGOWE

1. miejsce
BenQ Zowie XL2540

Cena: 2400 zł
Dostarczył: BenQ
www.benq.com.pl

Czad! To coś niesamowitego mieć te 180-240 realnie wyświetlanych klatek na Dust II w CS:GO. Pewnie, dla oka to i tak stanowczo za dużo, widać jednak niesamowitą, nienaturalną wręcz płynność obrazu. Co ciekawe, monitor wyposażono **w matrycę TN, tyle że jest ona świetnej jakości i odwzorowanie barw jest lepsze niż w przypadku wielu zwyczajnych IPS-ów**. O dziwo, udało się również zachować dobre kąty widzenia, co jest ewenementem w tej technologii.

PODSUMOWANIE

+ świetna jakość obrazu • 240 Hz! • niby TN, ale w praktyce tego nie widać • zakres regulacji położenia ekranu • osłony i pilot
– drogi jest...

OCENA 9

2. miejsce
AOC C3583FQ

Cena: 2400 zł
Dostarczył: AOC | aoc-europe.com/pl

Ten gamingowy potwór ma matrycę o przekątnej 35 cali odświeżającą się z częstotliwością 160 Hz. Rozdzielczość to 2560 x 1080, co automatycznie przekłada się na niskie zagęszczenie pikseli. **O ile w grach to nie przeszkadza, o tyle podczas codziennego użytkowania i pracy piksele rzucają się w oczy bardzo wyraźnie** – co w praktyce sprawia, że jest to monitor wyłącznie do rozrywki (przez co należy również rozumieć oglądanie filmów).

PODSUMOWANIE

+ świetna jakość obrazu • duża krzywizna matrycy • fajny wygląd • nie męczy wzroku
– standardowe schematy barw są do bani • do pracy kupiłbym coś innego • fatalne wbudowane głośniki

OCENA 8+

3. miejsce
LG 34UC79G

Cena: 3100 zł
Dostarczył: LG
www.lg.com/pl

Matryca tu zastosowana odświeża obraz z częstotliwością 144 Hz i oferuje wyśmienity wręcz czas reakcji (1 ms w trybie redukcji smużenia) – co jest świetnym osiągnięciem, zważywszy na to, że to IPS. Nie udało się natomiast uzyskać dobrego odwzorowania barw – pod tym względem sprzęt jest co najwyżej przeciętny. **Wrażenia z grania są jednak tak czy inaczej wręcz porywające**: powierzchnia jest wielka, a zakrzywienie jeszcze to podkreśla.

PODSUMOWANIE

+ duży, zakrzywiony, szybki ekran • wygląd • zakres regulacji położenia ekranu • czas reakcji
– widać piksele • przeciętne barwy

OCENA 8+

4. miejsce
Asus PG2790Q

Cena: 3400 zł
Dostarczył: Asus
www.asus.com/pl

Najlepszy na rynku gamingowy monitor z matrycą QHD. Zachwyca odwzorowaniem barw. Częstotliwość odświeżania matrycy to – po podkręceniu – aż 165 Hz. Solidna stopka daje możliwość obrócenia ekranu o 90° i używania go np. do przeglądania sieci, co sprawdza się wyśmienicie. Model oferuje również sporo dodatkowych opcji, np. dedykowane różnym gatunkom gier profile czy wyświetlane na środku ekranu celowniki.

PODSUMOWANIE

+ wyśmienite odwzorowanie barw • świetne kąty • gustowny wygląd • matryca 165 Hz • G-Sync
– cena!

OCENA 8+

5. miejsce
Samsung C24FG70

Cena: 1700 zł
Dostarczył: Samsung
www.samsung.com/pl

Klasyczny format 16:9, rozdzielczość Full HD, zakrzywiona matryca SVA z kropkami kwantowymi. Plus **świetne odwzorowanie barw** oraz bogactwo opcji konfiguracyjnych. Wrażenia z grania – jak najlepsze! Dzięki częstotliwości odświeżania 144 Hz akcja jest bardzo płynna. Na uwagę zasługuje nóżka: umożliwia nie tylko swobodne dostosowanie wysokości ekranu, ale i obrócenie matrycy o 90°.

PODSUMOWANIE

+ jakość obrazu, kontrast • szybka, zakrzywiona matryca • zakres regulacji położenia ekranu
– podstawa z ramieniem zajmują sporo miejsca • taki sobie FreeSync

OCENA 8+

POROWNANIE

	BenQ Zowie XL2540	AOC C3583FQ	LG 34UC79G	Asus PG2790Q	Samsung C24FG70
Ekran	24,5 cala, 1920 x 1080, TN, matowy, LED, 240 Hz	35 cali, 2560 x 1080, AMVA, matowy, LED, 160 Hz, krzywizna matrycy 2000R	34 cale, 2560 x 1080, IPS, matowy, LED, 144 Hz, krzywizna matrycy 3400R	27 cali, 2560 x 1440, IPS, matowy, LED, 144 Hz (podkręcanie do 165 Hz)	23,5 cala, 1920 x 1080, VA, matowy, LED, 144 Hz, krzywizna matrycy 1800R
Kontrast	1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny	2000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny	typowy – brak danych, 10 000 000:1 dynamiczny	1000:1 typowy, dynamiczny – brak danych	3000:1 typowy, dynamiczny – brak danych
Czas reakcji	1 ms	4 ms	5 ms (1 ms w trybie Motion Blur Reduction)	4 ms	1 ms
Złącza	DVI, 2 x HDMI, DisplayPort	D-Sub, DVI-D, 2 x HDMI/MHL, 2 x DisplayPort	2 x HDMI 2.0, DisplayPort	HDMI, DisplayPort	2 x HDMI, DisplayPort
Zużycie energii (maks./min.)	55/0,5 W	60/0,5 W	50/0,5 W	90/0,5 W	79/0,5 W
Inne	pilot do zmiany ustawień, osłony, hub USB, pivot, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, profile dla różnych gatunków gier, tryb redukcji cieni	FreeSync (45-160 Hz), brak migotania, wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 5 W	wyjście dźwiękowe, gniazdo słuchawkowe, hub USB 3.0, FreeSync (50-144 Hz), brak migotania, redukcja cieni, profile dla gier, tryb redukcji input lagu	wyjście słuchawkowe, hub USB 3.0, wbudowane głośniki 2 x 2 W, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, pivot, G-Sync	słuchawki, FreeSync (70-144 Hz), technologia kropki kwantowej, brak migotania, profile dla gier, tryb redukcji input lagu, tryb redukcji cieni
Wymiary i waga	51,5 x 57 x 22,6 cm, 7,5 kg	84,4 x 45,8 x 21,4 cm, 11,6 kg	83 x 44,9 x 28 cm, 8,6 kg	62 x 55,2 x 23,8 cm, 7 kg	62,1 x 55,1 x 38,6 cm, 5,2 kg

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

ROG Strix GL502 to smukły laptop z niezwykle wydajnym czterordzeniowym **procesorem Intel® Core™ i7 szóstej generacji oraz energooszczędną,** a zarazem szybką i wydajną pamięcią operacyjną DDR4 do 32 GB.

Modele te wyposażone zostały również w najnowsze, niesamowicie mocne i gotowe do obsługi wirtualnej rzeczywistości grafiki. Smukły profil o wysokości zaledwie 23,5 milimetra oraz niewielka waga 2,2 kilograma sprawiają, że notebook ROG Strix GL502 jest urządzeniem niezwykle przenośnym, które łatwo pomieścić w podręcznej torbie lub plecaku.

ASUS ROG GL502 z procesorem Intel® Core™ i7
Intel Inside®. Intel zapewnia nadzwyczajną wydajność.
już od 5999zł

System	Procesor	Matowa matryca	Pamięć RAM
Windows 10 Home	Intel® Core™ i7	15,6" Full HD	32GB

Intel, Logo Intel, Intel Inside, Intel Core i Core Inside sa znakami towarowymi firmy Intel Corporation w U.S.A. i w innych krajach.

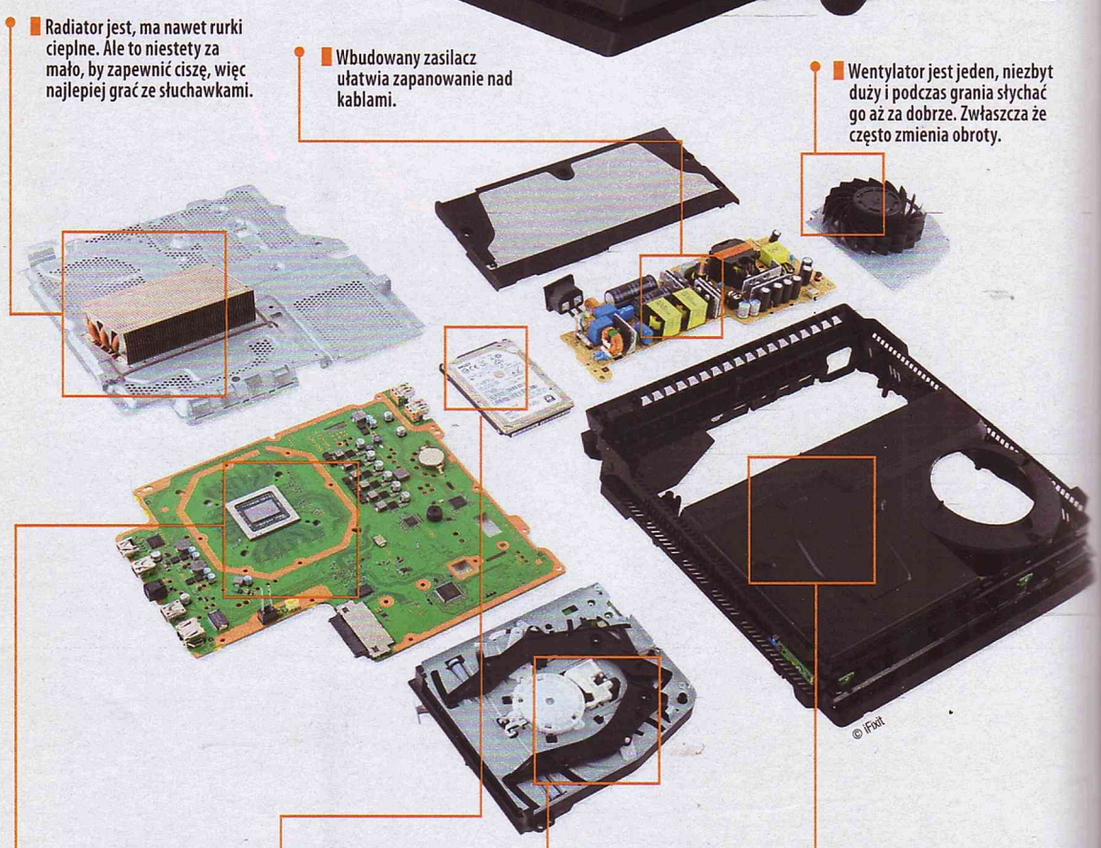
THE CHOICE OF CHAMPIONS

PlayStation 4 Pro

Cena: 1750 zł | Dostarczył: Sony | www.playstation.pl

PARAMETRY • **CPU:** 2 x „Jaguar", 4 x 2,13 GHz • **GPU:** Radeon (2304 shadery, 4,2 TFLOPS) • **RAM:** 8 GB GDDR5 (6,8 GHz), 1 GB DDR3 • **HDD:** 1 TB • **Napęd optyczny:** Blu-ray x6 • **Złącza:** zasilanie, LAN, 3 x USB 3.0, wyjście HDMI 2.0a, S/PDIF • **Sieć:** Gigabit Ethernet, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.0 • **Inne:** pad, kabel zasilający, HDMI, micro-USB, zestaw słuchawkowy • **Wymiary:** 32,7 x 29,5 x 5,5 cm • **Waga:** 3,3 kg

Teoretycznie to pierwsza konsola na rynku umożliwiająca granie w rozdzielczości 4K. Żeby jednak nie było niedomówień: w przypadku pecetów jedyną kartą graficzną, która (w dobrze zoptymalizowanych tytułach) pozwala na zabawę w 4K przy 60 fps-ach, jest Titan X. Który kosztuje prawie 6000 zł, czyli trzykrotnie więcej niż PS4 Pro. I do którego trzeba doliczyć całą resztę topowego desktopa, więc różnica w cenie jest jeszcze większa. A według Sony PlayStation 4 Pro pozwala na to samo. Magia? Nie – jeśli już, to kreatywna księgowość.



Na początek parametry. Można wprawdzie argumentować, że na konsolach łatwiej o wyciskanie ostatnich soków ze sprzętu, ale w przypadku bezpośredniego porównywania podobnych do siebie urządzeń tego samego producenta nie ma to znaczenia – liczy się tylko czysta moc obliczeniowa. Pierwsze, co weźmiemy na tapet, to GPU. W Pro bazuje na nieco nowszej architekturze niż w zwykłej PS4 i według Sony jest ponad dwukrotnie mocniejsze. Co by się zgadzało... jednak tylko w przypadku obliczeń, gdzie mamy 4,2 vs. 1,84 TFLOPS. Ale choć to największa zmiana, nawet w przypadku TFLOPS stosunek wydajności wynosi 2,28:1, podczas gdy liczba pikseli w 4K i Full HD – 4,02:1. **Wydajność CPU (ta była słaba) wzrosła o 31%, a pamięci RAM – o 23%, przy czym programiści mają do swojej dyspozycji tylko o 512 MB RAM-u więcej niż w PS4** (czytaj: o lepszych teksturach nie ma co marzyć...).

Oznacza to, że biorąc pod uwagę parametry, PS4 Pro **nie ma najmniejszych szans, by umożliwić granie w rozdzielczości 4K**. W każdym razie bez sięgania po magię. Dlatego Sony opracowało specjalny system skalowania obrazu, dzięki czemu obraz w 1800p ma być niemal równie dobry co natywnie tworzony w 2160p (czyli 4K). W praktyce – czyli w tych grach, które już dostały łatki dla Pro – najpopularniejszą rozdzielczością jest jednak 1440p. I to przy takiej samej liczbie fps-ów co na zwykłej PS4. W niektórych tytułach można sobie wprawdzie wybrać między pseudo 4K i 30 fps-ów a Full HD przy 60 fps-ach, ale większość twórców idzie na łatwiznę i podbija rozdzielczość, bo to widać na screenach. Z tym wyglądaniem warto jednak mieć na uwadze fakt, że do pełni szczęścia potrzebny jest telewizor 4K, i to zgodny z HDR. Niektóre gry potrafią wprawdzie skalować pseudo 4K do świetnego Full HD, ale inne włączają wtedy tryb PS4 i o jakichkolwiek zmianach na plus względem podstawowej konsoli można zapomnieć. A nawet gorzej – często Pro ma większe problemy z płynnością niż PS4! To jednak najpewniej choroby wieku dziecięcego, bo teoretycznie Pro powinna być co najmniej równie szybka.

No dobrze, zostawmy już jednak grafikę w spokoju, zwłaszcza że w znacznej mierze zależy od konkretnych gier. Co jeszcze potrafi Pro? Z zalet warto wymienić **powrót złącza optycznego**, które zniknęło z nowej, cieńszej wersji PS4 – Pro jest pod tym względem równie dobra co pierwsza wersja PS4. Poza tym **potrafi odtwarzać multimedia w 4K i z HDR-em, ale... tylko poprzez streaming**, bo nie ma napędu Blu-Ray zgodnego z 4K. Wbudowany standardowo HDD ma pojemność 1 TB i da się go wymienić na inny bez utraty gwarancji (przy czym SSD tylko w minimalnym stopniu przyspiesza ładowanie gier), choć szkoda, że nie da się użyć jako magazynu gier zewnętrznego napędu HDD (jak na XBO czy nawet Wii U). Głośność wentylatora jest podobna jak w PS4, ilość generowanego ciepła również. W zimie jak znalazł (choć większość powietrza wylatuje z tyłu, góra obudowy jest ciepła). I tu ciekawostka: konsola stoi na małych gumowych nóżkach w kształcie krzyżyka, kwadratu, kółka i trójkąta, ale są one słabo przytwierdzone i łatwo odpadają. Ogólnie jednak wykonania nie ma co się czepiać, a i wygląd jest OK: bez błyszczących plastików Pro gorzej wygląda na zdjęciach, ale na żywo prezentuje się dobrze.

Czy warto ją kupić? **Jeśli masz już PS4, wymiana większego sensu nie ma.** Gry wprawdzie wyglądają na Pro nieco lepiej, ale – nie licząc wyjątków – tylko pod warunkiem, że masz też dobry telewizor 4K lub gogle VR. W przyszłości powinno się to zmienić, ale wymiana na zapas już teraz to niepotrzebne przepłacanie. Zwłaszcza że za 2-3 lata będzie Pro2. Co innego, jeśli jeszcze konsoli Sony nie masz, a właśnie chcesz ją kupić. W takim przypadku Pro jest znacznie sensowniejsze niż PS4, bo kosztuje tylko 300 zł więcej, a jest bardziej przyszłościowe.

Jeśli ci się nie spieszy (i nie zależy ci na ekskluziwach Sony), **najlepszym wyjściem będzie poczekanie na... Projekt Scorpio**, czyli jeszcze mocniejszego (w przypadku GPU o 50% względem Pro; będzie miał też mocniejsze CPU i więcej RAM-u) następcę Xboksa One. Ma zadebiutować w okolicach wakacji 2017 i faktycznie pozwolić na granie w 4K. Nawet jeśli nie wszystko się uda, to konkurencja i tak świetnie wpływa na ceny... także telewizorów 4K, bez których te nowe konsole tracą sporo ze swych zalet. ■AI

PODSUMOWANIE

+ obecnie najwydajniejsza z konsol • zintegrowany zasilacz • wygodny pad z gniazdem słuchawek • dość kompaktowa obudowa • niewiele droższa od PS4 • łatwa wymiana dysku HDD...

– ...ale nie da się użyć zewnętrznego na USB, jak w XBO • dość głośna i ciepła podczas grania • za rok pojawi się Projekt Scorpio

OCENA 8

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wydania magazynu do druku.

NES Classic Edition

Cena: 250 zł | Dostarczył: ConQuest entertainment | nintendo.pl

PARAMETRY • **SOC:** Allwinner R16 • **Pamięć:** 256 MB DDR3 RAM, 512 MB NAND Flash • **Rozszerzenie pamięci:** brak • **Zasilanie:** USB • **Wyjście wideo:** HDMI • **Kontrolery w zestawie:** 1 • **Długość kabla kontrolera:** 77 cm • **Wymiary:** 13 x 10 x 4 cm

Trzeba przyznać, że to ładny kawałek plastiku.

Wiedząc, że już zupełnie nikt nie zamierza kupić Wii U, Nintendo postanowiło zrobić nową konsolę stacjonarną, którą sprezentować można komuś na Święta. NES Classic jest niewielki, tani i **mieści w sobie nieźle dobraną trzydziestkę klasycznych gier**, które ukazały się na tej platformie.

Wydając miniaturę swojej pierwszej „prawdziwej" konsoli, Nintendo obiecało dostarczyć nam wrażeń zbliżonych do tych z lat 80. Przesadziło, bo co prawda przy NES-ie czy Pegasusie siedzieliśmy na podłodze, przytwierdzeni kablem od padów do konsoli, ale nie aż tak krótkim jak ten tutaj (77 cm kontra 2,32 m).

Na tym jednak kończą się zażalenia dotyczące sprzętu, również jeśli chodzi o zgodność z materiałem źródłowym. To ten sam plastik (choć odrobinę cieńszy) o tej samej barwie i tym samym „feelingu", tak samo gumowe Start/Select itd. Guziki A i B w padzie wydają nieco wyższy dźwięk – ale tak naprawdę musiałbym porównać ze świeżo wyprodukowanymi starymi padami do NES-a, które... no, nie istnieją. Poza tym (oraz wytłoczonymi informacjami z tyłu) wszystko jest takie samo, w tym wielkość, czego mogą nam zazdrościć Japończycy. I nie chodzi o sprośne żarty, tylko wielkość padów w ichniej wersji. Wydano tam Famicoma, nie NES-a, więc i miniatura musiała właściwie wyglądać – a jako że w oryginale wkłada się pady do konsoli (jak w Pegasusie MT-777DX), to żeby to odtworzyć, konieczne było ich pomniejszenie. Mało tego: tak samo jak w Famicomie nie da się ich odłączyć. U nas są wejścia do akcesoriów z Wii – używać można np. Classic Controllerów, więc nie trzeba kupować drugiego pada (bo w zestawie znajduje się tylko jeden).

Sama konsola nieco się od pierwowzoru różni. Jest mniejsza, ma inne złącza, brak slotu na rozszerzenia na spodzie, klapka na kartridże się nie otwiera... No właśnie, kartridże – konsola wykorzystuje tylko pamięć wewnętrzną, której nie da się rozszerzyć bez modyfikacji przeprowadzonych przez wirtuoza lutownicy (krótko mówiąc: jako modyfikowalne centrum retrorozrywki lepiej sprawdzi się Raspberry Pi). Ma prosty system operacyjny pozwalający włączyć grę, wczytać sejwy czy pobawić się dość ograniczonymi opcjami.

Te ostatnie to przede wszystkim trzy tryby wyświetlania. Jest filtr CRT (udaje telewizor kineskopowy z towarzyszącymi temu odbarwieniami i zniekształceniami obrazu), jest zwyczajne 4:3 (trochę retro, ale przejrzyste) oraz najfajniejszy tryb – pixel perfect, w którym piksele są kwadratowe. NES Classic wyświetla to w HD, więc niezależnie od trybu **mamy do czynienia z lepszą jakością obrazu, niż gdyby przepuścić zwykłego NES-a przez upscaler**.

NES Classic ładnie wygląda, działa idealnie i kosztuje mniej więcej tyle co jedna gra konsolowa. Pomimo braku możliwości gmerania wewnątrz sprzętu, dodawania gier i obsługi stu tysięcy padów (jak w Pi czy chociażby Ouyi) **to po prostu dobry prezent pod choinkę** – i tak należy go traktować. ■ **spk**

PODSUMOWANIE

➕ **ładny • tani • 30 naprawdę dobrych gier • jakość wykonania nie odbiega od oryginału • można podłączyć niektóre kontrolery do Wii**

➖ **tylko ten kabel... • brak możliwości rozszerzenia biblioteki • multi jedynie dla dwóch osób**

OCENA **9**

ALTERNATYWA

Raspberry Pi 3 | 200 zł

Wydany w tysiącach wersji (niektórych – tych droższych – bardzo przyjaznych użytkownikowi) Raspberry Pi 3 jest obecnie najlepszym sposobem ogrywania gier retro na „płaskim" telewizorze. Świetnie nadaje się też do odtwarzania multimediów czy nauki programowania.

Sound BlasterX Kratos S3

Cena: ok. 400 zł (90 €) | Dostarczył: Creative | pl.creative.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 60 Hz – 20 kHz • **Moc muzyczna:** 46 W (2 x 11 W + 24 W subwoofer) • **Średnica przetwornika:** 2,75" (satelitka), 5,25" (subwoofer) • **Sposób podłączenia:** kabel 1 x mini-jack • **Wyjście słuchawkowe:** tak • **Inne:** regulacja basów • **Wymiary:** 15,8 x 9,5 x 10,2 cm (satelity), 22,7 x 17 x 22,7 cm (subwoofer) • **Waga zestawu:** 3,5 kg

Na Zachodzie ten gamingowy zestaw 2.1 pozycjonowany jest jako model budżetowy. Faktycznie **prezentuje się ubogo** – z braku lepszych bajerów producent chwali się na pudełku m.in. wyjściem słuchawkowym i regulacją głośności. Jest jeszcze pokrętło poziomu basów – i to tyle. Zamontowane na stałe przewody połączeniowe są krótkie i wątłe. Satelity i subwoofer (z głośnikiem skierowanym do dołu) wykonano jednak solidnie, a przede wszystkim – z drewna. Zestaw gra trochę nosowo i mocno kierunkowo – wystarczyło, bym podniósł się na fotelu albo przesunął nieco w bok, by brzmienie odczuwalnie się zmieniło (i to nie na lepsze). Po rozkręceniu niskich tonów na maksa (przez pierwszą 1/3 zakresu potencjometru nie było ich wcale) grały całkiem nieźle, mięsiście jak na niewielkie rozmiary. Jest to jednak zestaw bardziej do gier niż muzyki (ze strony Creative'a można pobrać oprogramowanie pozwalające dopasować brzmienie do FPS-ów, ścigałek itp.). Problem z Kratosami S3 jest taki, że w Polsce **kosztują 400 zł i nijak nie da się tej ceny uzasadnić** ani brzmieniem, ani funkcjonalnością. ■ **CormaC**

PODSUMOWANIE

➕ **grają mięsiście jak na niewielkie rozmiary • zajmują mało miejsca • oprogramowanie Sound BlasterX Acoustic Engine Lite • niezły bas...**

➖ **...ale dopiero po rozkręceniu go na maksa • cena absurdalna jak na tak ubogi zestaw • nieciekawy design • same z siebie lekko szumią**

OCENA **6**

ALTERNATYWA

Modecom MC-MSF50 | 260 zł

Nie obawiajcie się tej marki, bo głośniki Modecom to często świetny stosunek jakości do ceny. Fantazją designu nie porażają, ale grają zaskakująco dobrze, dystansując modele Logitecha czy Creative'a. Dostępna jest też wersja 15 W za ok. 150 zł.

Trust GXT 353 Vibration Headset

Cena: 290 zł | Dostarczył: Trust | www.trust.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** brak danych • **Przetworniki:** 40 mm, zintegrowany system wibracyjny • **Długość kabla:** 3 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** podświetlane boki, wyłącznik wibracji, wyłącznik mikrofonu i regulacja głośności na muszli • **Waga:** 305 g

Słuchawki dedykowane PS4 – co w praktyce przekłada się na fakt, że mają kabel o długości aż trzech metrów. Pozwala to wygodnie rozsiąść się na kanapie i podpiąć sprzęt do konsoli. **Dostajemy odgłosy (i muzykę) z wibracjami!** Intensywność drgań jest zależna od głośności: gdy w grze łupnie, to muszle wibrują, a jeśli rozgrywka jest spokojna – raczej nic się nie dzieje. Dźwięk jest bardzo fajny, choć ze względu na gamingowy charakter sprzętu ucieka w stronę basów. Tym niemniej **słuchawki grają czysto i ładnie. Gorzej z mikrofonem** – ten niezbyt dobrze ściąga, a pałąk nie jest wystarczająco sztywny i ucieka, przez co problemy z komunikacją są nagminne. Jak dla mnie GXT 353 są też umiarkowanie wygodne: pierwsze wrażenie jest takie, że lekko uciskają. Tym niemniej **to dobry sprzęt – ale dla ludzi grających na konsoli w singla**. W multi będzie przeszkadzał słaby mikrofon, a wibracje i tak się wyłącza, bo czasem mogą np. zagłuszyć kroki przeciwnika. ■ **J.Lo**

Dobre słuchawki, ale do singla, bo mikrofon jest raczej słaby.

PODSUMOWANIE

➕ **fajny, czysty i nasycony basem dźwięk... • ...do tego z wibracjami • ładnie wyglądają • długi kabel pozwala na sporą swobodę w salonie • wygodne sterowanie**

➖ **słaby mikrofon • umiarkowanie wygodne**

OCENA **7+**

ALTERNATYWA

SteelSeries Siberia V3 | 250 zł

Podczas testów GTX 353 sprawdziłem z konsolą Sony niesmiertelną Siberię V3 rodem ze SteelSeries i... zestaw ten śmiga, aż miło. Dźwięk jest nieco lepszy, mikrofon nie robi żadnych problemów, słuchawki są lekkie i wygodne. Co prawda brak im wibracji i przedłużacz kabla trzeba dokupić osobno – ale warto wiedzieć, że działają.

iPhone 7 Plus 128 GB

Cena: 4500 zł | Dostarczył: CD-Action | www.apple.pl

PARAMETRY • **System:** iOS 10.1 • **Procesor:** Apple A10, 2 x 2.34 GHz + 2 x nie wiadomo ile • **Grafika:** sześciordzeniowe GPU • **Ekran:** LCD IPS, 5,5 cala, 1920 x 1080, 3DTouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 128 GB flash • **Komunikacja:** LTE, Wi-Fi b/g/n/ac, Bluetooth 4.2, NFC, złącze Lightning • **Bateria:** 2900 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** GPS, GLONASS, akcelerometr, żyroskop, kompas, czujniki jasności, barometr, głośnik mono, mikrofon, kamerki 2 x 12 Mpix (z 4 flashami, optyczną stabilizacją obrazu) i 7 Mpix, czytnik linii papilarnych, wodoodporna obudowa IP67, w zestawie przejściówka na mini-jack i słuchawki ze złączem Lightning • **Wymiary:** 158 x 78 x 7,3 mm • **Waga:** 188 g

„Ewolucja" to najlepsze słowo na określenie zmian, jakie Apple wprowadziło w swoich tegorocznych flagowcach. Dotychczas co dwa lata firma pokazywała model lub modele różniące się od poprzedników już na pierwszy rzut oka, tym razem jednak zmiany w wyglądzie obudowy (w końcu jest wodoodporna!) są kosmetyczne i na pierwszy rzut oka łatwo je przegapić. Zwłaszcza w mniejszym modelu bez plusa, który (poza wnętrznościami) na plus (nomen omen) różni się od poprzednika w zasadzie tylko lepszym aparatem: ma jaśniejszy obiektyw i mocniejszego czterodiodowego flasha, a także w końcu doczekał się optycznej stabilizacji obrazu. W Plusie obiektywy są dwa, co dodatkowo **pozwala używać optycznego zooma (2x) albo uzyskać rozmycie tła jak w lustrzance**. To drugie rozwiązanie bazuje jednak na programowej obróbce obrazu, dostępne jest na razie w wersji beta i działa tak sobie, bo ma ogromne problemy choćby z włosami – i wszystkim, co nie jest twarzą.

Największym problemem dla mnie był jednak i tak brak złącza mini-jack. W zestawie znajdują się wprawdzie specjalne słuchawki ze złączem Lightning i przejściówka do podłączenia zwykłych, ale jeśli masz swoje ulubione przewodowe „nauszniki" i często słuchasz muzyki, będzie to ogromną wadą. I chodzi nie tylko o wygodę, ale także jakość, bo Siódemka z oficjalną przejściówką jest słyszalnie gorsza niż poprzednik! Takiego kombo nie da się też używać razem z ładowarką, a przejściówkę łatwo zgubić. A to niejedyny minus. Ot, choćby przycisk Home z wbudowanym skanerem linii papilarnych. Nie można go fizycznie wcisnąć, działa tylko na dotyk, a klik (niezbyt udanie) naśladuje moduł wibracyjny. Da się przyzwyczaić, ale taka konstrukcja sprawia, że w zimie nie włączysz telefonu w rękawiczkach, co w poprzednikach (i u konkurencji) jest możliwe.

Do wnętrza Apple wsadziło nowy układ, A10, który zapewnia jeszcze bardziej absurdalną wydajność niż u poprzedników. Dość powiedzieć, że jest szybszy w aplikacjach jedno- i dwuwątkowych (a takich jest większość) nie tylko od wszystkich układów smartfonowych i tabletowych, ale nawet od notebookowego Core-i5 6300U! Ba, iPhone 7 Plus jest jedynie niecałe cztery razy wolniejszy niż topowy intelowski desktopowy Core-i7 6700K! Poprawiono również GPU, co razem z 3 GB RAM-u (model bez plusa ma 2 GB) wystarcza do absolutnie wszystkiego, co można na smartfonie robić. Nie dziwi więc, że i system działa idealnie płynnie, a na uruchamianie aplikacji czeka się krócej niż na dowolnym innym urządzeniu mieszczącym się w kieszeni.

Co ważne, nie zostało to okupione krótszym czasem pracy na baterii, który wynosi tyle samo co u konkurencji. Po części to zasługa nieco większej baterii, po części dwóch dodatkowych energooszczędnych rdzeni, które automatycznie zastępują główne, gdy nie trzeba się spieszyć. Tyle że i tak przy aktywnym użytkowaniu nawet Plusa trzeba ładować raz dziennie, a przy Pokémonach i dwa razy. W dodatku w zestawie jest tylko zwykła ładowarka 5 W, która potrzebuje trzech godzin, by naładować baterię do 100%, choć z modelem 10 W czas ten skraca się o połowę. A skoro już o nieobecnych mowa – **nadal brakuje złącza na karty pamięci**, więc kupno podstawowej wersji 32 GB to samobójstwo dla każdego, kto chciałby np. nagrywać filmik w 4K, robić dużo zdjęć czy słuchać własnej muzyki. (Zresztą wersja ta okazuje się w testach także wolniejsza, więc tym bardziej lepiej się od niej trzymać z daleka).

Za iPhone'a 7 Plus trzeba zapłacić w Polsce 4500 zł... **Krótko mówiąc – moim zdaniem nie ma sensu go kupować.** A to dlatego, że nawet jeśli chcesz Jabłko, to iPhone 6s Plus nadal jest w sprzedaży, w codziennym użytkowaniu będzie równie szybki, a ma mini-jacka i nie robi problemów w zimie. ■AI

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	3720(*)
Geekbench 3 (single/multi)	3307/5347(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ świetny ekran • wykonanie • absurdalna wydajność • aparat foto/wideo • iOS • wodoodporna obudowa

− CENA • brak złącza mini-jack • brak slotu na karty pamięci • niższa wydajność wersji 32 GB • przycisk Home nie działa przy korzystaniu w rękawiczkach • brak szybkiej ładowarki w zestawie

OCENA **6**

ALTERNATYWA

Samsung Galaxy S7 Edge | 2700 zł

Jeśli zależy ci na high-endzie z Androidem, Galaxy wygląda jeszcze lepiej niż iPhone, ma mini-jacka i slot na karty pamięci.

Pebble 2

Cena: 570 zł | Dostarczył: CD-Action | www.pebble.com

PARAMETRY • **System:** Pebble OS (działa ze smartfonami z iOS-em i Androidem) • **Procesor:** Snapdragon M4, 100 MHz • **Grafika:** jest • **Ekran:** e-papier z podświetlaniem LED, 1,25", 144 x 168, 64 kolory • **Pamięć:** 128 kB RAM, 8 MB flash • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0 • **Bateria:** niewymienna • **Wodoodporność:** 30 m • **Dodatkowe:** pulsometr, akcelerometr, kompas, mikrofon, silikonowy pasek, kabel do ładowania, Gorilla Glass • **Wymiary:** 39 x 30 x 9,8 do 11,3 mm • **Waga:** 32 g

Zebrane na Kickstarterze miliony (ok. 12,7 mln dolarów – to trzeci wynik w historii serwisu!) mogły się mylić, ale na szczęście tak się nie stało – w każdym razie pomijając drobne opóźnienia, które nie mają już znaczenia. Ważniejsze, że Pebble 2 **jest dokładnie taki, jak obiecywano**: nieco mniejszy i nieco ładniejszy od poprzednika, z pulsometrem oraz tym samym zawsze włączonym e-papierowym ekranem, a także baterią wystarczającą na jakieś siedem dni działania. Na tle smartfonowej konkurencji to już wręcz retro: nie reaguje na dotyk, a do tego widać mu piksele, ale lepsze to niż codzienne ładowanie i sztuczne machanie ręką, by móc zobaczyć godzinę (e-papier świetnie widać nawet na plaży, a w nocy sytuację ratuje podświetlanie). Fizyczne przyciski po bokach też działają pewniej niż mizianie i nie robią problemów w deszczu. (Pebble 2 jest oczywiście wodoodporny).

Po co taki zegarek? Głównie po to, by połączyć go ze smartfonem. Dzięki temu do wyświetlania czasu, tętna i kroków dochodzą pogoda oraz – przede wszystkim! – powiadomienia: o wiadomościach (ich skrót da się przeczytać na ekranie), o połączeniach głosowych (widać, kto dzwoni, i można je odrzucić bez wyciągania telefonu), o wydarzeniach z kalendarza czy alarmach. To nie wszystko, bo dzięki aplikacjom można przy pomocy Pebble'a sterować odtwarzaczem muzyki, wezwać Ubera czy sprawdzić jakość snu. Oczywiście dodatkowy soft, typu stopery i inteligentne budziki (tzn. biorące pod uwagę fazy snu), też jest dostępny. Podobnie jak masa różnych cyferblatów, w zdecydowanej większości darmowych.

Do tego dochodzi cena. Niecałe 600 zł (i to z przesyłką np. z Amazon.pl) to mniej lub zdecydowanie mniej, niż trzeba zapłacić za sprzęt Apple'a czy wyposażone w pulsometry zegarki z Androidem. Pebble 2 ma wprawdzie obudowę z tworzywa, ale bardzo dobrej jakości, a jest tak lekki i kompaktowy, że pasuje także płci pięknej (sprawdzone doświadczalnie). Najważniejsze jednak, że nikt inny nie oferuje takiego połączenia czasu pracy na baterii i funkcjonalności, więc jeśli szukasz „nosidła" do używania na co dzień, a nie szpanowania, **Pebble 2 jest obecnie bezkonkurencyjny.** ■AI

Jeden z niewielu smartwatchów, które mają sens.

PODSUMOWANIE

+ bateria wystarcza na tydzień • ekran jest cały czas włączony • wodoodporność • bezproblemowa wymiana bransolety • płynne działanie • bardzo dużo dodatkowych aplikacji i cyferblatów • zgodność z Androidem i iOS-em • dobrze działający pulsometr • niewielkie wymiary i waga • kilka wersji kolorystycznych

− mniej bajerów niż u konkurentów z Android Wear • ekranik monochromatyczny i o niedzisiejszej rozdzielczości

OCENA **8+**

ALTERNATYWA

Pebble 2 SE | 440 zł

Jedyna różnica to brak wbudowanego pulsometru, reszta jest identyczna. Jeśli nie masz ambicji bycia bardziej fit, oszczędzasz ponad 100 zł na funkcji, z której i tak nie będziesz korzystał.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Roccat Skeltr

Cena: 670 zł | Dostarczył: Roccat | www.roccat.org/pl

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 8 • **Programowalne klawisze:** 20 • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** tak, odpinana • **Inne:** blok obsługi multimediów (klawisze F1-F12), podświetlenie RGB w pięciu strefach, wbudowany Bluetooth 3.0 wraz z przyciskami do jego obsługi, klawisze obsługi źródła dźwięku i odbierania połączeń, makra, funkcja Easy-Shift[+], zgodna z Roccat Swarm, Roccat Talk, gniazdo USB 2.0 • **Wymiary:** 390 x 185 x 36 mm • **Waga:** 830 g

Nie sposób odmówić Roccatowi innowacyjności: producent ten znowu zaskakuje unikatowymi rozwiązaniami, a tym razem postawił na dalszą integrację telefonu z komputerem. Do tej pory każdy właściciel smartfona z iOS-em lub Androidem mógł sobie pobrać za darmo program Roccat Power-Grid, który pozwalał na monitorowanie pracy komputera, był centrum komunikacyjnym, a nawet dawał możliwość sterowania w niektórych grach.

Z klawiaturą Skeltr integracja ta idzie jeszcze dalej: dzięki wbudowanemu w urządzenie Bluetoothowi **można sparować klawiaturę i telefon**, a następnie w miarę potrzeb używać membranowych klawiszy np. do odpisywania na wiadomości tekstowe podczas gry. To szalenie wygodne rozwiązanie: dedykowany przycisk odpowiada za to, które aktualnie urządzenie – PC czy smartfon – przyjmuje sygnały płynące z klawiatury. Np. gramy, a przychodzi właśnie ważny SMS. I możemy teraz odpowiedzieć na niego szybko, bo ze znacznie wygodniejszej pecetowej klawiatury, i wrócić do zabawy.

To samo zresztą jest z przychodzącymi połączeniami – Skeltr umożliwia podłączenie słuchawek z mikrofonem i bardzo podobne przełączanie się między pecetem a urządzeniem mobilnym. Tutaj jednak pojawia się pierwszy konstrukcyjny feler: można podłączyć tylko słuchawki na mini-jacka. Headsetów USB klawiatura nie rozpoznaje, nie ma też opcji nawijania przez zestaw podłączony bezpośrednio do PC. By całość działała, klawiatura musi być pośrednikiem. Drugim konstrukcyjnym niedopatrzeniem jest brak możliwości ładowania telefonu w pozycji pionowej: rynienka w górnej części klawiatury po prostu nie ma przewidzianego na kabel miejsca – telefon będzie więc się ładować, tylko leżąc na boku lub stojąc do góry nogami. **Ponarzekać wypada na słabe KRO**: znalazłem nieliczne kombinacje blokujące urządzenie już przy czterech wciśniętych jednocześnie klawiszach, co jest niefajne w tej klasy sprzęcie.

Ogólnie jednak **to przyjemna w użytkowaniu membranówka**, gdzie mamy pięć stref regulowanego podświetlenia, dwie grupy dodatkowych, w pełni konfigurowalnych klawiszy (z lewej strony i pod kciukiem), a także 20 w sumie przycisków, których obłożenie można zdublować za pomocą funkcji Easy-Shift[+]. Ogólnie – jestem pozytywnie zaskoczony, choć możliwość ładowania telefonu tylko w jednej pozycji bywa irytująca. No i ta cena... ■ **J.Lo**

ALTERNATYWA

Logitech G410 | 490 zł

Mechaniczna klawiatura Logitecha ma ukrytą w obudowie i wysuwaną stację dokującą dla telefonu. Również w tym przypadku da się na smartfonie zainstalować soft, dzięki któremu będziemy mieć możliwość monitorowania komputera i zmiany niektórych jego ustawień.

PODSUMOWANIE

➕ **kompleksowa obsługa telefonu z poziomu klawiatury • telefon w zestawie z softem Roccata pozwala np. wprowadzać zmiany w ustawieniach PC • parę niecodziennych i unikatowych rozwiązań • wygodna w graniu i w pracy • ładna**

➖ **konstrukcja nie przewiduje możliwości ładowania smartfona w pozycji pionowej • aby gadać przez telefon, konieczne są podłączone do klawiatury słuchawki mini-jack • cena! • słabe KRO**

OCENA 7+

Razer DeathAdder Elite

Cena: 330 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** bezprzewodowa (zasięg: 10 metrów) • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 16 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** podświetlenie RGB, główne przełączniki mechaniczne Razer Omron, makra, zgodna z Razer Synapse, gumowane boki • **Wymiary:** 127 x 70 x 44 mm • **Waga:** 105 g (z baterią)

Było świetnie, a jest lepiej!

Kolejny DeathAdder. Recenzowana tutaj nowa wersja jest ułamek milimetra wyższa od poprzedniczki, a dodatkowo są dwa klawisze standardowo przypisane do zmiany czułości w ramach ustawionych wcześniej progów. Tyle, jeśli chodzi o „zewnętrze". W środku zaś mamy jeszcze dokładniejszy niż poprzednio sensor: to konstrukcja optyczna **działająca z rozdzielczością 16 000 dpi i potrafiąca sprostać trackingowi rzędu 450 cali na sekundę** – o 1/3 więcej niż poprzednio. Grałem na zmianę starym i nowym DeathAdderem na paru podkładkach (w tym nowym Gigantusie Razera) nie mogę uczciwie określić, które jest lepsze – spisywały się tak samo rewelacyjnie. Chyba tylko e-sportowiec z krwi i kości zobaczy różnicę lub będzie narzekać na ten sprzęt. Pod względem wygody nie można się do niczego przyczepić: dla mnie to forma idealna – obudowa jest dobrze wysklepiona pod nasadą kciuka, opadająca w stronę palca serdecznego. Dobrze leży w dłoni również ze względu na gumowane boki urządzenia. Soft to Synapse, który przechowuje ustawienia w chmurze i pozwala m.in. tworzyć naprawdę długie makra – testowa zabawa z nimi znudziła mi się przy 120 zapisanych wraz z opóźnieniami operacjach. Jeśli ktoś lubi DeathAddera, zakocha się w tej myszce na nowo. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

➕ **niesamowita dokładność • jeszcze lepszy sensor • świetny kształt • dobry wygląd**

➖ **zmiany, choć znaczące w przypadku sensora – dla mnie praktycznie niezauważalne • wysoka cena**

OCENA 9

ALTERNATYWA

DeathAdder Chroma | 275 zł

Generalnie to samo co Elite, ale zauważalnie taniej. To po prostu poprzednia wersja tej samej myszki – ma gorszy sensor i dwa przyciski mniej. O ile to pierwsze jest zauważalne, o tyle na to drugie, obstawiam, mało kto zwróci w ogóle uwagę.

SteelSeries Rival 500

Cena: 390 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 13 (w tym programowalnych: 13) plus wychylana rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, PixART PMW3360, 16 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** podświetlenie RGB, wbudowana wibracja, fizycznie wyłączane przyciski pod kciukiem • **Wymiary:** 118 x 78 x 43 mm • **Waga:** 129 g

Najlepsza mysz do MMO/MOBA.

Na pierwszy rzut oka mysz wydaje się duża, ale to bardziej kwestia wyglądu, a nie fizycznych rozmiarów – te są w normie. Podobnie jest z wagą. Rival 500 jest wprawdzie nieco cięższy od modeli uniwersalnych (o minimalistycznych do FPS-ów nawet nie wspominam), ale od modelu Naga Hex V2 – który podobnie jak ten Rival został opracowany przede wszystkim z myślą o Mobach/MMO – jest wręcz o parę gramów lżejszy. Najważniejsza różnica to jednak inne ułożenie sześciu bocznych przycisków (wszystkie – także te główne – są oczywiście programowalne). Do tego dwa dolne można fizycznie unieruchomić, co – przynajmniej w moim przypadku – skutkowało lepszą stabilnością. Kolejna fajna funkcja to wbudowana wibracja. Można jej używać na dwa sposoby: w kompatybilnych grach (na razie trzech: CS:GO, Dota 2 i Minecraft) informuje np. o niskim poziomie zdrowia, wbitym levelu czy cooldownach. Można jednak dodać własne timery, które będą się aktywowały po naciśnięciu danego przycisku, dzięki czemu wibracja zadziała też np. w WoW-ie. Fajne!

Dodatkowo dostajemy świetny optyczny sensor PMW3360, podświetlanie RGB i rozbudowany sterownik. **Jeśli szukasz myszy z dużą liczbą przycisków, Rival 500 jest obecnie najlepszy**, a do tego wcale nie najdroższy. ■ **Al**

PODSUMOWANIE

➕ **świetna ergonomia • genialny sensor • ogromne możliwości konfiguracji • wbudowane wibracje • boczne przyciski z blokadą**

➖ **cena, zwłaszcza w oficjalnym sklepie**

OCENA 9

ALTERNATYWA

Naga Hex | 250 zł

Ma gorszy sensor niż Rival 500 (ale na dobrej podkładce zbytnio to w Mobach czy MMO nie przeszkadza) i mniej przycisków pod kciukiem (6). Jest za to znacznie tańsza. Inaczej leży w dłoni i nadaje się w sam raz do trzymania samymi palcami.

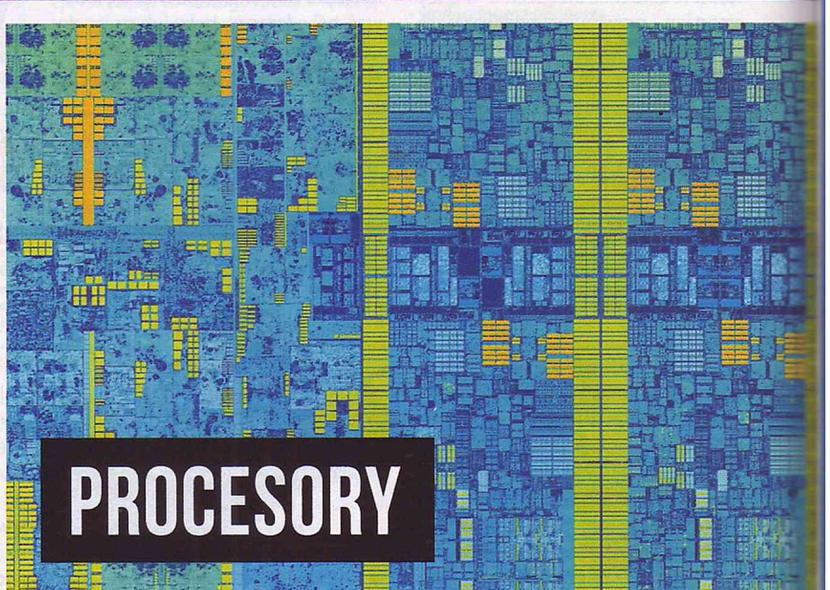
CO NAS CZEKA W 2017?

Patrzył w szklaną kulę: **AI**

Będzie się działo! Zaczynamy rok, w którym okaże się, czy AMD będzie dalej istniało, a Microsoft znokautuje Sony i wywróci do góry nogami wirtualną rzeczywistość. Zobaczymy, czy Nintendo wróci na szczyt, czy telefony będą miały olbrzymie, składane na pół ekrany, a sztuczna inteligencja rozwali ludzi w grze w wojnę. Będzie super!

KARTY GRAFICZNE

Na brak postępu w kartach graficznych nikt narzekać nie powinien. W przypadku Nvidii pewne są mobilne GeForce'y GTX 1050/1050 Ti, ale nawet gdyby na tym się skończyło, i tak jest na co czekać (i to niedługo), bo mają mieć wydajność na poziomie GTX-ów 970M przy cenach porównywalnych do GTX-ów 960M (a może i niższych). Dla fanów gamingowych notebooków – bomba! AMD to przede wszystkim architektura Vega, która ma zostać ujawniona na początku 2017 i pozwolić na nawiązanie walki z GTX-ami 1070 i 1080 (ze słabszymi modelami wystarczająco radzą sobie Polarisy z RX 460, 470 i 480). Warto przy tym pamiętać, że Radeony lepiej od GeForce'ów radzą sobie w DirectX 12, powinno być więc bardzo ciekawie, nawet jeśli korona wydajności pozostanie w rękach Nvidii (co wydaje się całkiem możliwe, bo „zieloni" mają w odwodzie Titana X, na podstawie którego da się zrobić GTX-a 1080 Ti – co zresztą ma ponoć miejsce). I jeszcze jedno: w końcu powinny się również pojawić notebooki z mobilnymi wersjami Radeonów RX 460. Wprawdzie to poziom mniej więcej GTX-ów 960M, ale konkurencja powinna dobrze wpłynąć na ceny.

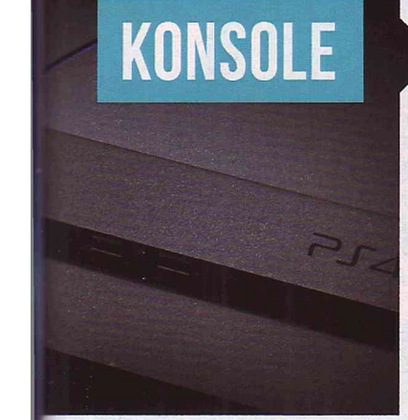


PROCESORY

Od dłuższego czasu niewiele się tu dzieje, bo konkurencja dla Inteli w praktyce nie istnieje. AMD do teraz nie znalazło bowiem sensownej (z punktu widzenia graczy) odpowiedzi na CPU serii Core, mimo iż Intel właśnie wprowadza na rynek już siódmą ich generację. Siódmą! Która od poprzedniej jest w typowych obliczeniach szybsza tylko o parę procent, a które to procenty nie mają żadnego przełożenia na liczbę fps-ów w grach. Zresztą sam Intel reklamuje nową generację jako idealną do filmów 4K, a w pierwszej kolejności zaprezentował układy do komputerów mobilnych – by móc się pochwalić czasem odtwarzania na baterii... Bo oczywiście wszyscy na notebookach odtwarzają filmy 4K...

Na szczęście **już w styczniu AMD pokaże układy serii Zen, pierwsze od lat oparte na nowej architekturze**. Według przecieków są porównywalne z Core, jeśli chodzi o wydajność pojedynczego rdzenia, ale będą ich miały więcej. Pozostaje trzymać kciuki, bo jeśli nic z tego nie wyjdzie, firma będzie zmagała się z ogromnymi problemami z utrzymaniem się na rynku – chyba że wróci do marki ATI i ograniczy się do kart graficznych. Tak na marginesie – **nowe procesory AMD oraz Intela są oficjalnie wspierane już tylko w Windowsie 10**.

KONSOLE



Premiery będą w przyszłym roku aż dwie, obie bardzo ważne. Dla hardkorowców przeznaczony jest nowy Xbox, znany obecnie jako Projekt Scorpio. Według specyfikacji będzie miał mniej więcej o połowę szybsze GPU niż PS4 Pro – i według Microsoftu dopiero ten poziom umożliwi granie w prawdziwym 4K. Trudno się z tym nie zgodzić, skoro Pro tworzy grafikę w 1440p lub 1800p, a następnie skaluje ją do 4K. Scorpio ma mieć też o połowę więcej pamięci RAM (12 GB, a nie 8 + 1 GB jak Pro) oraz szybszy procesor, stając się tym samym prawdziwym next-genem, a nie jedynie Pro(tezą). Premiera? W okolicach wakacji.

Druga duża premiera to Nintendo Switch, czyli połączenie konsoli stacjonarnej i przenośnej. Na razie wiadomo o niej tyle, że będzie wykorzystywała mobilny chip Nvidii serii Tegra, dotychczas spotykany w Shieldach. O wydajności trudno spekulować, bo nie zdradzono, którą dokładnie wersję chipu dostanie Switch ani ile będzie miał RAM-u. Jeśli to już znany model, to pod względem mocy obliczeniowej otrzymamy odpowiednik X360 i PS3, a nie XBO czy PS4. W zwiastunie pokazano wprawdzie uruchomionego na Switchu Skyrima – ale debiutował on właśnie na X360 i PS3. Ponoć jednak przenoszenie gier z dużych konsol ma być jak najbardziej możliwe – twierdzi tak Nvidia, która zna się na tym całkiem nieźle. Do tego w sprzęcie Nintendo to nie moc obliczeniowa jest ostatnio największą zaletą, ale ekskluzywne gry, które dają czadu na jeszcze słabszym Wii U czy absolutnie beznadziejnym sprzętowo 3DS-ie. Premiera? Pod koniec marca.

AR I VR

Przede wszystkim na rynek wchodzi Microsoft z projektem **Microsoft Holographics**. Zgodne z nim gogle mają być o połowę tańsze niż konkurencja od HTC/Valve i Oculusa. Do tego ich produkcją zajmie się kilka firm, a wśród wymienionych znalazły się Lenovo, Asus, Dell i Acer. Kolejna zaleta to zestaw sensorów pozwalających na dokładne lokalizowanie gogli w przestrzeni w czasie rzeczywistym – i to bez wykorzystania zewnętrznych „latarni" czy kamer, jak w HTC i Oculusie. Jak by tego było mało, obsługa „holografii" zostanie wbudowana w Windowsa 10 (Xboksa One?), co jeszcze bardziej zmniejszy barierę wejścia. Niestety, na szczegóły (jak choćby wymagania co do mocy obliczeniowej czy rozdzielczość ekranów) trzeba poczekać, mimo iż do sprzedaży pierwsze modele mają trafić już w marcu.

Inne firmy również nie próżnują. Valve usilnie pracuje i najpewniej w 2017 pokaże zestaw do VR-u, który będzie komunikował się z pecetem bezprzewodowo. Prototyp autonomicznego, obywającego się bez dodatkowego komputera hełmu przedstawił z kolei Intel – ale na razie nie ma co marzyć, że zaoferuje on podobne wrażenia co modele wykorzystujące (mniej lub bardziej) normalne pecety. A skoro przy gdybaniu jesteśmy: wielkim nieobecnym na tym poletku jest Apple. Co o tyle dziwne, że Google ma już drugą wersję swojego VR-u, a „jabłkowcy" żadnego, choć gigant z Cupertino od paru lat przejmuje firmy związane z innymi rzeczywistościami i zatrudnia ekspertów od rozpoznawania obrazu. Do tego ma także najwydajniejsze chipy mobilne na rynku, z czego jednak na razie nic (poza nowymi iPhone'ami) nie wynika...

SZTUCZNA INTELIGENCJA

2016 był rokiem, w którym – dzięki lepszej „intuicji" – sztuczna inteligencja pokonała najlepszego gracza w go. W 2017 na łopatki zostaną najpewniej rozłożeni mistrzowie StarCrafta. Wbrew pozorom to znacznie większe wyzwanie, bo gracze nie mają tu pełnej informacji o przeciwniku, a liczba możliwych kombinacji jest jeszcze większa. Swoją drogą ciekawe, kiedy twórcy gier będą reklamowali swoje tytuły hasłami „u nas są tylko trywialne skrypty, z którymi masz szansę wygrać!".

SMARTFONY

Według firm analitycznych na przyszły rok Apple zamówiło 100 mln wyświetlaczy OLED, co sugeruje, że albo firma szykuje się na bardzo duże spadki sprzedaży iPhone'ów (obecnie rocznie sprzedaje ich ponad dwa razy tyle), albo też prócz modeli z LCD, które wykorzystywane są dotychczas, pojawią się również nowe, z OLED-ami. Jeśli wierzyć przeciekom, prawdziwy jest ten drugi scenariusz i nowy typ wyświetlacza trafi do topowego modelu. Ponoć urządzenie ma mieć ogromny ekran bez ramek, a by dało się z niego wygodnie korzystać, krawędzie nie będą reagowały na dotyk.

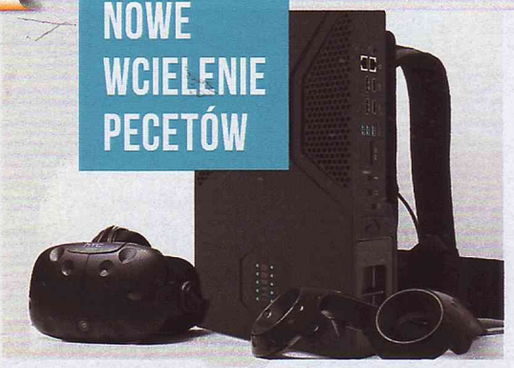
Super? Znacznie ciekawsze modele mają pokazać Samsung lub LG. Obie firmy intensywnie pracują nad giętkimi OLED-ami i w przyszłym roku mamy wreszcie zobaczyć spektakularne tego efekty: **telefony, które mają wielki ekran składany na pół**. Niedawno patent na takie cudo (wyglądające jak popularne swego czasu telefony z klapką) otrzymał Samsung, wcześniej wyciekły natomiast rysunki smartfono-notatników otwieranych na bok. Jeśli taki będzie przyszły Note, to sukces wydaje się murowany (w każdym razie o ile nie będzie wybuchał). Poza tym Microsoft – po fiaskach Lumii i Windowsa Phone'a – ma pokazać **smartfony serii Surface**, która święci kolejne sukcesy na rynku notebooków i urządzeń hybrydowych. Na tle konkurencji nowego smartfona wyróżniać ma przede wszystkim fakt, że **po podłączeniu do stacji dokującej zmieni się w peceta. Takiego prawdziwego**. Na razie nie wiadomo, czy będzie wykorzystywał ten sam procesor co notebooki i tablety, czy – nieco bardziej prawdopodobną – maszynę wirtualną. Normalny ma być ponoć również system operacyjny, czyli Windows 10, a nie jakaś mobilna proteza cierpiąca na brak aplikacji.

NOSIDŁA

To polski odpowiednik angielskich wearables, czyli wszystkiego, co można nosić i jest nie większe od zegarka. Google na przyszły rok zapowiedziało premierę kolejnej wersji systemu Android Wear, ale biorąc pod uwagę zamiłowanie większości producentów smartwatchów do OLED-ów i wodotrysków, znowu będziemy mieli do czynienia z codziennie ładowanymi gadżetami. Na Apple też nie ma co liczyć, skoro dopiero co pokazało nową wersję swoich Watchów – równie krótkodystansowych. Ale **o ile sprzedaż typowych smartwatchów w 2016 poleciała – przez słabe wyniki modeli Apple'a! – na łeb, o tyle zegarki i opaski tworzone z myślą o sportowcach mają się coraz lepiej**. Różnica? TomTomy, Polary i MiBandy mają pulsometry, a często i GPS-y, a do tego włączone cały czas wyświetlacze oparte na e-papierze. Dzięki nim nie trzeba jak głupi machać ręką, by sprawdzić godzinę czy tętno. Po nowych modelach można się spodziewać przede wszystkim większych ekranów o wyższej rozdzielczości. Jaskółką jest zapowiedziany na przełom 2016 i 2017 model Time 2 firmy Pebble, który nie dość, że ma pulsometr, to jego czas pracy podaje się w dniach (10), a nie godzinach, i kosztuje połowę tego co Apple czy Androidy.

USB TYPU C

Jedno złącze, by wszystkie zastąpić. Na razie na taki krok zdecydowało się tylko Apple w swoich MacBookach, ale nawet ta firma zostawiła mini-jacka, mimo że teoretycznie można z niego zrezygnować. Typ C w wersji maksimum (czyli zgodny także ze standardem Thunderbolt) pozwala na podłączenie zasilania, monitora, sprzętu audio, a nawet zewnętrznej karty graficznej – plus wszystkiego, co wykorzystuje USB 2.0 i 3.0. Problem w tym, że niespełniające standardu kable czy ładowarki mogą zniszczyć podłączone do nich urządzenia, a wyjściem z tej sytuacji mają być specjalne krypto-chipy, które pozwolą odróżnić oryginały od podróbek, zwiększając przy tym ceny.

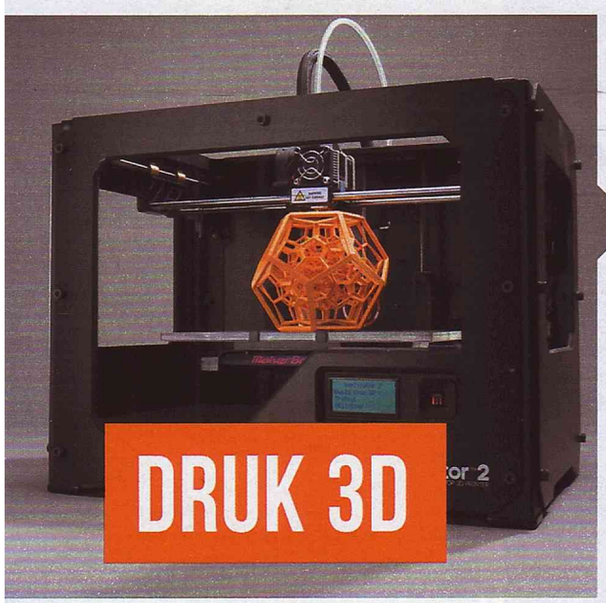


NOWE WCIELENIE PECETÓW

Czyli noszone na plecach plecety do wirtualnej rzeczywistości, minidesktopy, które można postawić na biurku, tak wydajne, że nadają się także do hardkorowego grania, a do tego znane już, ale w końcu wykorzystywane również do poważnej pracy i grania wszystko-w-jednym, czyli komputery zamknięte w reagujących na dotyk monitorach. Wspólnym mianownikiem tych konstrukcji jest póki co dość wysoka cena, ale z czasem będzie przecież spadać (poza tym na tle sprzętu Apple'a wcale nie szokują). Najważniejsze, że takie „blaszaki" są nie tylko wydajne, ale także udowadniają, że maszyna z Windowsem może fajnie wyglądać, a do tego oferować takie możliwości, że nawet fani Jabłek zaczynają odwracać głowy w jej kierunku – zwłaszcza gdy są artystami i zajmują się tworzeniem czy obróbką grafiki.

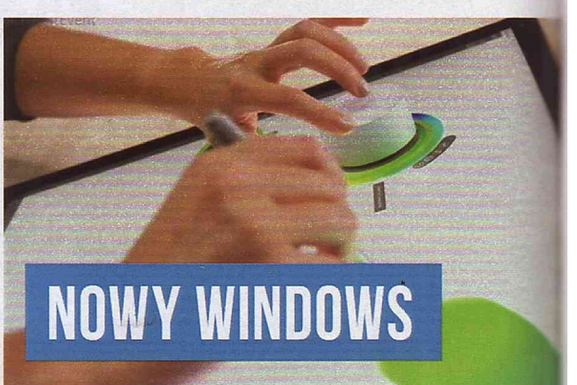
TABLETY I HYBRYDY

Sprzedaż tradycyjnych tabletów dawno już wyhamowała, a od dwóch lat spada – i to mimo wysiłków Apple'a, które wprowadziło modele Pro, mające zastąpić pecety. Cóż, okazuje się, że do konsumpcji e-świata wystarczająco dobre są smartfony, a do poważnej pracy tablet się nie nadaje. No, chyba że to hybryda z Windowsem na pokładzie, bo produkty z odłączaną klawiaturą sprzedają się z roku na rok coraz lepiej. Ba, Microsoft ma już w ofercie model z GTX-em 965M na pokładzie, co oznacza, że hybrydy nadają się teraz nawet do poważnego grania!



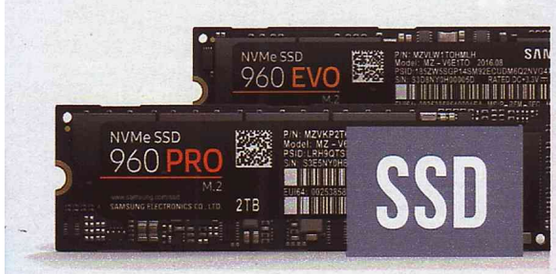
DRUK 3D

W zastosowaniach profesjonalnych to już standard do tego stopnia, że na przykład w wyczynowym sporcie motorowym z metalu drukuje się całe części – bo nie dość, że to sposób szybszy, to jeszcze efekty są lepsze niż przy użyciu tradycyjnych metod. W zastosowaniach domowych to jednak nadal tylko ciekawostka, bo amatorskie drukarki są drogie, wolne i trudno je skonfigurować tak, by udało się otrzymać coś lepszego niż odpowiedniki najtańszych zabawek z Chin. Ale jeśli wszystko pójdzie dobrze, w 2017 na rynek trafią małe modele domowe, kosztujące 100 dolarów, czyli jakieś 500 zł, a nie 2000 zł.



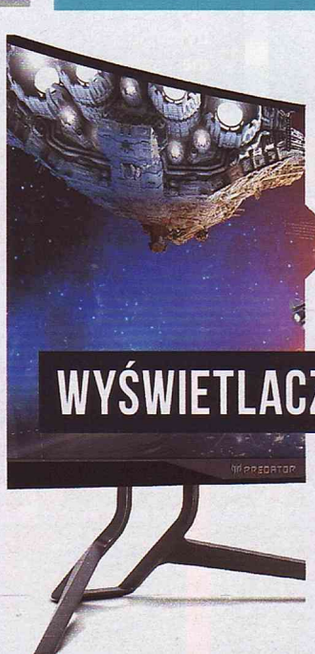
NOWY WINDOWS

A nawet dwa: w marcu ma się pojawić Creators Update, który doda między innymi Painta 3D oraz zgodność z Microsoft Holographics, pozwalając na proste i tanie wejście w świat AR/VR. Do końca roku premierę będzie miało jeszcze jedno duże uaktualnienie, o którym na razie wiadomo jednak tylko tyle, że być może będzie zawierało maszynę wirtualną, która umożliwi uruchamianie normalnych aplikacji desktopowych na smartfonach.



SSD

Los SATA jest już przesądzony. Następca, czyli złącze M.2, jest znacznie szybszy (korzystające z niego najnowsze Samsungi 960 Pro osiągają 3,5 GB/s przy odczycie i 2,1 GB/s przy zapisie, podczas gdy SATA to maksymalnie jakieś 500 MB/s), a przy pojemnościach do 2 TB – wystarczająco pojemny. Problemem jest tylko cena, ale ta szybko spada, więc M.2 już za chwilę będzie wszędzie.



WYŚWIETLACZE

Oczywista oczywistość to spadające ceny telewizorów 4K zgodnych ze standardem HDR. Właśnie rozszerzony zakres dynamiki sprawia, że obraz 4K wygląda lepiej niż Full HD – oczywiście pod warunkiem, że się z tego HDR-u korzysta, bo sama rozdzielczość to w przypadku filmów, seriali czy gier tylko bajer, w dodatku zauważalny, gdy siedzi się z nosem w matrycy. Spadające ceny wpłyną również na upowszechnienie się lepszych od zwykłych LCD technologii, czyli LCD z kropkami kwantowymi i OLED-ów. Wyglądają super lub jeszcze bardziej super, ale przy cenach zaczynających się od 5000 zł za Quantum Dot i 12 000 zł za OLED-a są jak dotąd dla większości osób tylko ciekawostką.

Dla wielu graczy ważniejsze są jednak monitory, które jeszcze nie są zgodne z HDR-em – ale w 2017 powinno się to zmienić. Do tego **coraz więcej firm ma w ofercie modele z matrycami o częstotliwości odświeżania co najmniej 144 Hz**, w tym także o proporcjach 21:9, które świetnie sprawdzają się nie tylko przy fragowaniu czy „czołganiu", ale również odtwarzaniu filmów kinowych czy pracy z kilkoma aplikacjami jednocześnie. |CDA|

Auto Lider 2016

15. EDYCJA PLEBISCYTU AUTO LIDER

Auto moto motor

Trwa kolejna edycja największego w Polsce plebiscytu motoryzacyjnego – Auto Lider. Głosuj na swoich faworytów i graj o FIATA 124 SPIDER LUSSO!

WYBIERZ PREMIERĘ MOTORYZACYJNĄ ROKU 2016

Wszystkie kategorie prezentowane są w miesięczniku „Auto Moto", w cotygodniowych odcinkach w „Motorze", a także na stronie www.magazynauto.pl/autolider

A1 ABARTH 124 SPIDER
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A1

A2 AUDI Q2
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A2

A3 BMW SERII 5
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A3

A4 CITROEN C3
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A4

A5 FIAT TIPO
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A5

A6 FORD EDGE
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A6

A7 HONDA CIVIC
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A7

A8 HUNDAI IONIQ
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A8

A9 KIA NIRO
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A9

A10 LAND ROVER DISCOVERY
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A10

A11 LEXUS LC
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A11

A12 MAZDA MX-5 RF
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A12

A13 MERCEDES KLASY E
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A13

A14 MINI COUNTRYMAN
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A14

A15 MITSUBISHI L200
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A15

A16 NISSAN MICRA
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A16

A17 OPEL MOKKA X
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A17

A18 PEUGEOT 3008
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A18

A19 PORSCHE PANAMERA
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A19

A20 RENAULT SCENIC
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A20

A21 SEAT ATECA
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A21

A22 SKODA KODIAQ
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A22

A23 SUZUKI IGNIS
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A23

A24 TOYOTA C-HR
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A24

A25 VOLKSWAGEN TIGUAN
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A25

A26 VOLVO V90 CROSS C.
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A26

FIAT

Fiat 124 Spider

SILNIK: 1.4 MultiAir II 16V Turbo
MAKSYMALNA MOC: 140 KM/5000/min
MAKS. MOMENT. OBR.: 240 Nm/2250/min
SKRZYNIA BIEGÓW: manualna, 6-biegowa
PRZENIESIENIE NAPĘDU: na koła tylne
PRZYSPIESZENIE 0-100 km/h: 7,5 s
PRĘDKOŚĆ MAKS.: 215 km/h

NAGRODA GŁÓWNA FIAT 124 SPIDER LUSSO

JAK GRAĆ O FIATA 124 SPIDER LUSSO?

Wyślij **SMS** pod numer **7265** (cena 2,46 zł z VAT), wpisując w treści: **CA.FIAT.kod kandydata** np. CA.FIAT.A1, gdzie A1 to kod kandydata.

WYSTARCZY TYLKO 1 SMS, ŻEBY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU!

Jeden SMS to głos na jednego kandydata.
Każdy wysłany SMS zwiększa szansę na wygranie nagrody!
Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

ZAGŁOSUJ PRZEZ INTERNET

Zwiększ swoje szanse na wygranie nagrody i zagłosuj przez internet na stronie: www.magazynauto.pl/autolider

Plebiscyt trwa do 22 stycznia 2017 r. Regulamin plebiscytu dostępny jest na stronie www.magazynauto.pl/autolider

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

No i witam(y) w nowym roku – przynajmniej wedle naszej numeracji na okładce. Ale to nie cyferki są ważne, ale słowa, które zapełniają te strony. A tu, mam nadzieję, jak zawsze znajdziecie coś dla siebie, czy szukacie refleksji, czy okazji do pośmieszkowania. I tak jak przez ostatnich 20 lat – zachęcam do pisania listów, bo bez was AR nie ma i być nie może!

TO MNIE KRĘCI!

Niedawno ukończyłem trylogię Sheparda i trochę wstyd się przyznać, ale na koniec się popłakałem... Dodam, że jestem pełnoletni, pracujący itd., a nie żaden tam egzaltowany nastolatek.

Mnie się rzewnie zrobiło przy Cytadeli – ostatnim DLC do ME3, gdy już wiedziałem, że nie czeka mnie nic nowego w tym świecie (bo jednak ME:A to już inna historia). I ta końcowa wymiana zdań: „To była dobra jazda". „Najlepsza". Ech... Smuteczek.

MJ: I to właśnie zamierzam powiedzieć na łożu śmierci.

To niesamowite, jak bardzo wciągający świat stworzyło BioWare i jak autentyczne postacie wyszły spod pióra ich scenarzysty... I gdy myślałem, że nic lepszego już mnie w grach nie spotka, przyszedł on. Geralt z Rivii. Ten Geralt z trzeciej części. (...) Nawet przygody Sheparda nie zmusiły mnie do tego, do czego zmusiły mnie przygody Białego Wilka stworzone przez Redów. Cały czas myślałem, co będę dalej robił, co zwiedzał i co mnie jeszcze spotka ciekawego. Nawet w pracy nuciłem sobie soundtrack i w drodze z i do pracy po prostu go słuchałem. Ciągle coś się ciekawego działo i ciągle wpadał jakiś wciągający quest, który sprawiał, że godzinka-dwie w dzień wolny od pracy zmieniały się w godzin nawet 7-8. Nie zapomnę na przykład, jak będąc jeszcze głupi i naiwny, na 7 poziomie postaci ruszyłem na zwiedzanie Velen. I natrafiłem na biesa bodajże na 17 poziomie. Po 15 minutach i zużyciu wszystkich eliksirów i zjedzeniu wszystkiego, co miałem pod ręką, cholerstwo wreszcie padło. Wtedy dopiero opadła też adrenalina, bo ciągle miałem wrażenie, że to ja z nim walczę. Takich momentów było więcej...

sdhfu123

Jako że ten post mocno pasuje do moich uczuć, to postanowiłem przy jego okazji i was zapytać: jakie gry wywołały u was podobne emocje – i dlaczego? W jakich grach ginęła dla was granica pomiędzy „świat gry" i „mój świat" – i dlaczego? Przy których czuliście, jak w oku kręci się wam łezka? Moje typy znacie: ME i Wiedźmin (trzecie części), CoD: Modern Warfare, miejscami miałem w kolejnych odsłonach Halo taką immersję. Z jakiego świata nie chcieliście wracać do przaśnej rzeczywistości?

Swoją drogą moje psychofaństwo ME doszło do takiego poziomu, że kupiłem sobie książki Karpyshyna osadzone w tym uniwersum... (A nigdy tego nie robiłem, czy w stosunku do gier, czy filmów). I niestety, straszliwe rozczarowanie. Drew jest dobrym scenarzystą, ale kiepskim pisarzem. „Malować słowem" nie potrafi, powieści te mnie tak straszliwie wynudziły, że szkoda gadać. Tyle dobrego, że „na odtrutkę" sięgnąłem po od lat odkładany „na później" cykl Webera „Honor Harrington" i to był strzał w dziesiątkę.

RETRO

Jestem bezpośrednio po lekturze „Retro". (...) poczułem się teraz stary.

MJ: Myśl pozytywnie: nie stary, tylko dojrzały.

Dojrzały jak ser pleśniowy.

Silent Hill 2, Gothic, Duke 3D, Finale z Nintendo czy gry Blizzarda zagrywałem całkiem niedawno. Raptem... cholera, to już 12 lat minęło? Niemniej tytuł magazynu wydaje mi się nieadekwatny do treści. O ile Space Invaders, Warcraft czy Finale faktycznie zasługują na miano gier Retro, tak Silent Hill 2, Warcraft 3 i Gothic bardziej pasują na miano klasyków.

„Retro. Magazyn dla fanów klasycznych gier". Tak jest na okładce. Bo „retro" niejedno ma imię i wcale nie brzmi ono „tylko lata 80." czy „wyłącznie gry na 8-bitowce".

MJ: Mnie od zawsze kręciły myszki.

Stary erotoman... znaczy, dojrzały koneSER.

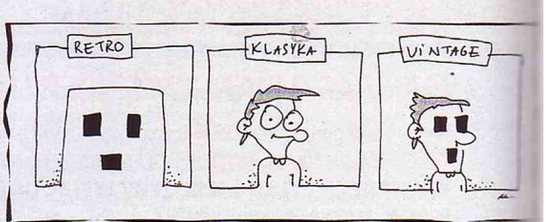
Czemu? Bo masa waszych czytelników te gry zna. Czytała Wasze recenzje, oglądała materiały w internecie, przeszła je na dziesiątki razy. To nie są gry Retro, bo nie zostały zapomniane.

We wstępniaku zdefiniowałem, jak widzimy pojęcie „retro". I kto mówi, że „retro" musi oznaczać „gry zapomniane"? Zresztą te naprawdę dobre gry nigdy nie są zapomniane! Co najwyżej mniej popularne niż w szczycie swej chwały.

Warcraft 3, Gothic czy Baldurs Gate ciągle znajdują się na sklepowych półkach!

Co tylko dowodzi, że mam rację w poprzednim zdaniu. :)

Co w tych tytułach jest takiego, żeby można było wziąć syna na kolana i poopowiadać, jak to tata zagrywał się za młodu, skoro synek powie, że widział tę grę w sklepie (a ty nie biegniesz po nią z gotówką w zębach i łzami w oczach?). Klasyk, nie retro.



No właśnie, co – opowiedz mi tato. Zobaczymy, czy dziś kręci mnie w nich dokładnie to samo, co ciebie 20 lat temu, gdy Quake miał wypasioną, debeściarską

NOWY KONKURS

Ogłaszam kolejny konkurs – „Dzień [z życia] gracza(-ki)". Pokażcie, jak gracz(ka) spędza czas – liczę na waszą kreatywność, bo siedzenie przed kompem to każdy z nas zna aż za dobrze. Fotki przysyłajcie na cdaction@cdaction.pl z dopiskiem „Dzień gracza". Te najlepsze/najdziwniejsze/odjechane opublikujemy, a autor(ka) dostanie od nas upominek.

i arcyszczegółową grafikę i nikomu się nie śniła autoregeneracja po trafieniu itd. Porównajmy swe wrażenia!

MJ: Tak przy ludziach?

Może i czepiam się na podobę tego, czy dziewczyna jest gruba, czy puszysta, ale w pewnym stopniu boli mnie, że tak popularne do dziś gry dostają status retro.

Aaaa, mam cię. Po prostu czujesz się teraz STARY *(albo elitarny – dop. 9kier)* i bronisz się przed tym. :) Ale z czasem nie wygrasz. Za to z czasem to zrozumiesz i zaakceptujesz. Starzejemy się. Wiem coś o tym. Doskonale pamiętam czasy, gdy akcja „Powrotu do przyszłości II" działa się w przyszłości bardzo – wtedy – odległej.

Wracając jednak do czasopisma – super, że wróciły stare nazwiska. Czytam Was od 1999 roku i bardzo brakowało mi starej gwardii. Miód dla mych oczu. Chciałbym jednak, by artykuły pisane były po ograniu tytułu zamiast z pamięci – by uniknąć opinii wydanej wyłącznie na podstawie nostalgii. Sam tak byłem zakochany w kilku grach, a po powrocie po latach nie byłem w stanie grać dłużej niż godzinę. Dałoby to jakieś pojęcie, jak gra się postarzała.

No przecież tak było. My znowu graliśmy w te gry. Serio.

9kier: I to z przyjemnością! Ba, Retro już dawno w kioskach, a ja nadal czasem pogrywam w drugie Settlersy.

MJ: Tetris wiecznie żywy? Czekam na hollywoodzką ekranizację. To powinien być dramat obyczajowy umiejscowiony w świecie kosmicznych budowlańców.

Z tego, co wiem, to planowana jest egranizacja Tetrisa.

Tyle ode mnie, mimo wszystko bardzo fajny pomysł, liczę na kolejne numery.

Takeya

Ja też.

MJ: Do wykręcania numerów jesteśmy zawsze chętni, tylko z telefonów tarcze nam usunęli.

SCHWYTANE W SIECI

Oj, dawno nie było tej rubryki w AR. Dziś triumfalnie powraca – z opiniami na temat naszego Retro i zawartych tam tekstów. Oczywiście raczej z tymi „ciekawymi inaczej", licznych pochwał cytować nie będę, wstydzę się. Styl, ortografia itd. jak zawsze bez naszych ingerencji.

Przechodząc obok kiosku zauważyłem jakiś napis, RETRO. Retro? Obok, czy raczej z cedeakszyn? O co chodzi? Cos mi się wydaje, ze gazetka, moim zdaniem będąca przyczyna upadku naszych rodzimych, prawdziwych magazynów okologrowych wyczula kasę, i to spora.

Pamiętajcie, zarabianie kasy, a szczególnie sporej, to jest grzech i w ogóle wstyd. Prawdziwy dziennikarz pisze wyłącznie dla własnej satysfakcji (a efekty swej pracy rozdaje za darmo). Zarabiać to se może po pracy, np. roznosząc ulotki.

9kier: Codziennie się spóźniam na streamy, bo nie mogę przestać się tarzać w szeleszczącej gotówce, której sterty wypełniają mi cały salon.

MJ: Tak bardzo gardzę pieniędzmi, że nawet ich nie tykam, pozwalam im od razu znikać z mojego konta.

Co do tekstu o Bajtku, mam subiektywne wrażenie, że pisała go osoba, gdy w czasach Bajtka sikała do pieluch. Tekst zbyt krytyczny wg mnie.

Za parę lat być może znów zacznę sikać w pieluchy, ale w czasach Bajtka to byłem raczej na etapie podobnym do autora tej opinii – uważający się za wielce dorosłego gość wygłaszający kategorycznym tonem rozmaite „mądrości". :) Tekst zbyt krytyczny? To już subiektywny odbiór, więc się nie czepiam. Ale powiem, że jestem fanem Bajtka, mam nadal w piwnicy karton po monitorze CRT 17" pełen po brzegi egzemplarzy tego magazynu (nie mam sumienia wyrzucić). Czuję do tego pisma wielki sentyment – co chyba w tekście widać? – ale to nie znaczy, że nie widzę po latach tego, co było w nim złe/niedorobione/niefajne itd. Krótko mówiąc – dostrzegam jego zady i walety. Miłość nie musi być ślepa...

9kier: Ale wtedy jest łatwiej. ;)

No bo to CDA w rękach kapitału Niemieckiego BAUER. To co mieli napisać o bądź, co bądź, Polskim czasopiśmie „BAJTEK".

Donnerwetter! Meine teuflischen Plan wurde überarbeitet! (Znających niemiecki przepraszam za ewentualne błędy w tym zdaniu, ale jako folksdojcz z zaledwie 16-letnim stażem w „Niemieckim kapitale" ciągle jeszcze używam do komunikacji z niemieckimi nadzorcami, cenzorami itd. Google Translatora). Aha. Ja jeszcze pamiętam, że po polsku nie piszemy przymiotników Wielką Literą w środku zdania raczej...

9kier: Jak przejrzysz dokładnie wszystkie moje recenzje, to zauważysz, że w każdą wplatałam słowo „Zeitung".

Nie kupuję niemieckich gówien.

Spoko, mam akurat na zbyciu polskie. W świetnym stanie, nówka! Okazja, tylko 20 zł. Bierzesz czy mam spuścić wodę? :)

MJ: Zdziwiłbyś się, co kupujesz, gdybyś tylko potrafił czytać etykiety ze zrozumieniem.

Za dużo wymagasz...

„Bajtek nie wiadomo dla kogo"... Osoba, która nie znała tamtych czasów rzeczywiście może odnieść takie wrażenie. Mnie (jako osobie totalnie nie w czasach Bajtka, ani nie wczesnego Entera) (...)

PIERWSZY numer Bajtka. Ew. pierwsze cztery. Może nie znam „tamtych czasów" (zapewne chodziłem wtedy sobie po bożym świecie z zamkniętymi oczyma?), ale widzę, gdzie w dzisiejszych czasach ewidentnie szwankuje czytanie ze zrozumieniem. No i osoba, która w ogóle urodziła się dużo po „tamtych czasach", zarzuca mi, że nie znam realiów owej epoki. Aha.

MJ: Tak już jest, że najwięcej do powiedzenia w każdym temacie mają przede wszystkim ci, którzy nie mają o nim zielonego pojęcia.

Pamiętam, jak grałem w gry, które były retro, gdy grałem w gry, które wspominacie w Retro. Czy jestem stary?

Stary to byłeś w 1996, dziadu. :)

PROBLEMY GRACZY 18+

Dla wszystkich niepełnoletnich graczy – jeśli narzekacie na brak czasu, zbyt dużo obowiązków itd., to zobaczcie, co was czeka za parę lat. I może docenicie teraźniejszość?

MJ: Eee, raczej nie docenią – ignorancja to przywilej młodości.

Od kilku miesięcy zamiast spędzać popołudnia przy komputerze, zdumiewająco często wychodzę na bardzo długie spacery. Schodziłem moje ogromne osiedle wszerz i wzdłuż. (...) Od tych wypraw poprawiła mi się kondycja, odrobinę też siła i parę innych współczynników. Co było tego powodem? No cóż, syn skończył rok, zrobiło się ciepło i trzeba było wsadzić go w wózek spacerowy i zapewnić mu rozrywkę. On również lubi te wycieczki, ale nudzą go stałe trasy, więc muszę dbać o różnorodność naszych wypraw. Przez chwilę się zastanawiałem, czy by przy okazji nie połapać sobie Pokemonów. (...) Rodzicielstwo sprawiło jednak, że czas na granie skurczył się niemiłosiernie. Godzinka dziennie późnym wieczorem, czasem dwie, czasem wcale. Akurat ogrywałem ostatniego Wiedźmina i jego przejście wraz z dodatkami zajęło mi – prawie rok. To jedna z najlepszych gier wszech czasów, a ja pod koniec miałem jej szczerze dosyć.

I dlatego – między innymi – gry są coraz krótsze.

Zacząłem się zastanawiać – co począć, jak przetrwać ten okres, gdy trzeba mieć oczy dookoła głowy aż do momentu, gdy dziecko zaśnie. Wresz- »

cie wymyśliłem. Zacząłem grać w te wszystkie tytuły z GOG-owej kupki wstydu, które ominęły mnie w szczenięcym wieku. Takie chilloutowe przejście gry zajmuje ze 3-4 wieczory. Kupka wstydu maleje całkiem zauważalnie. W końcu poznałem Loom, które tak zachwalał pirat w Monkey Island. Zabrałem się też za serię z Teksem Murphym, próbując sobie wyobrazić, jak bym się podniecał, gdybym grał w Under a Killing Moon w roku premiery. Żona, która wcześniej rzucała okiem na Dziki Gon jak na kino nocne, nie mogła tego przeżyć: „Skoro już chcesz się umartwiać, to może byś się trochę posamobiczował?".

Kamil Olszewski

9kier: Dlaczego tylko trochę?

Pięćdziesiąt twarzy gracza się zapowiada? :)

MJ: Faceci nigdy nie kumają takich sugestii.

Mów za siebie...

WEJŚĆ ALBO NIE WEJŚĆ?

Tak się złożyło, że trafiłem pod koniec sierpnia do Wrocławia – taki spontaniczny przystanek z Karkonoszy do pomorskiego, gdzie mieszkam. Błądząc deptakami starówki, znalazłem się w pewnym momencie na uliczce o znajomej nazwie: Sukiennice. (...) Pomyślałem sobie: fajnie byłoby ich odwiedzić. Zamówilibyśmy pizzę, wymienilibyśmy się doświadczeniami pracy w redakcji (tak się składa, że również w takiej pracuję – innej, bo innej, ale redakcji :), powspominali stare wydania... Ale wtedy doszło do mnie, jak bardzo nie chciałbym, aby to do mojego miejsca pracy ustawiały się w kolejce pielgrzymki fanów. Bo stuka człowiek w klawiaturę, męczy te teksty, a oczy jeszcze bardziej, w tle orkiestra na pierdyliard telefonów (wspólny pokój z działem marketingu – boli, oj boli), wysr... ekhm, „posiedzieć gdzie indziej niż za biurkiem" nie ma kiedy, a tu zjawia się ktoś zupełnie obcy i chce, aby oprowadzić go po redakcji?! Pogoniłbym jak kojot strusia pędziwiatra(*).

Stąd moje pytanie, do którego aneksuję prośbę o brutalnie szczerą odpowiedź: jak bardzo macie nas dosyć? Zakładam, że nawiedzani jesteście przez nas systematycznie, a w gratisie do stawianej wam pizzy-przepustki dostaliście już po drugiej brodzie wspartej na nie mniej dorodnych brzuszyskach (choć ani na zdjęciach, ani na filmikach na pucatych nie wyglądacie, ale wiadomo – fotomontaż ;). Innymi słowy, czy nie przesadzamy z tym spoufalaniem się, traktowaniem was jak ziomali z akademika/z pracy, których można zaczepić na ulicy czy w knajpie i którym można bezwstydnie skraść z życiorysu kwadrans na bezproduktywną rozmowę? A może jest wręcz odwrotnie i po prostu uuuwieeelbiacie, kiedy ktoś krzyczy za wami: „halooo, czy to pan jest tym znanym dziennikarzem z tego magazynu o grach?". Dajcie znać, bowiem we Wrocku będę zapewne jeszcze nie raz :)

(*) Oczywiście przesadzam. Gdyby ktoś mnie o to poprosił, zapewne oprowadziłbym go z uśmiechem na twarzy i jeszcze poczęstował kanapką z serem – w końcu to nasz czytelnik.

Beeroslav

Wiecie, dawno, dawno temu mieliśmy ładnie oznakowaną siedzibę na Dębowskiego, dość niedaleko zoo. Co skutkowało 3-4 wycieczkami dziennie w sezonie (Panoramę widzieliśmy, w zoo byliśmy, fotka pod Iglicą jest, to jeszcze zajrzymy do redakcji CDA, bo jest niedaleko!). I to, szczerze mówiąc, na dłuższą metę troszkę nam pracę utrudniało. Dlatego w aktualnej siedzibie nie mamy żadnego widocznego logosa, wychodząc z założenia, że Prawdziwy Fan i tak trafi, gdy bardzo chce. A jak już trafi, to zawsze znajdujemy chwilkę albo parę chwilek na oprowadzenie po redakcji. (Strzelam sobie w... piętę, ale co tam – pizza nie jest konieczna jako bilet wstępu). Oczywiście najlepiej się wcześniej umówić na wizytę, bo czasem akurat mamy deadline, czasem Ważną Naradę, a czasem redakcja świeci pustkami, bo akurat urlopy, delegacje i inne grypy zrobiły swoje.

No i chwilka chwilce nierówna – czasem to pięć minut albo godzina, zależy od ilości wolnego czasu i... samych fanów, bo niekiedy widać, że paraliżuje was trema i boicie się zapytać o cokolwiek, więc wizyta trwa niedługo, bo ile my możemy mówić, a wy milczeć? Krótko mówiąc – fani są u nas generalnie mile widziani. Co do osobistej popularności – nie lubię gdy np. siedzę sobie przy piwie, a nagle słyszę: „ooo, ty jesteś z CDA, możemy sobie z tobą zrobić fotki?(*)". Po pracy jestem osobą prywatną, a ciągot celebryckich specjalnie nie mam...

(*) „Eee, na zdjęciach w GAZECIE byt młodszy/wyższy/ładniejszy..." :)

9kier: No wyczerpał chłop temat. Dodam tylko, że jak ktoś mi się ustawia za plecami i gapi w monitor, to włącza mi się żądza krwi i nie ręczę za swoje czyny.

POSIEDZENIE

Chciałbym jeszcze podziękować wam za to, że jesteście ze mną nieprzerwanie od 11 lat, dzięki wam siedzenie na kibelku nie jest takie nudne, a każdy nr jest tam ze mną przez cały miesiąc, do momentu kiedy nowy numer pojawi się w kiosku :)

Michał „Plicza" Plichta

Jak bym przez miesiąc nie wyłaził z kibla, to poszedłbym do lekarza... ale to pewnie pos*any pomysł.

MJ: No, jak ma iść do lekarza, jeśli nie może wyjść z kibla. Skup się.

Powiem tylko tyle – jeśli śni wam się toaleta, to nie korzystajcie z niej. To pułapka!

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

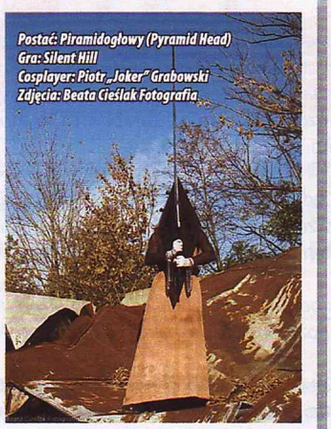
KONKURS „GRZBIETOWY"

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2016 – nie wolno używać liter z innych roczników!). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs trwa do końca roku 2017.

Zapraszamy do zabawy!

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.



Wykonanie stroju zajęło mi około 45-50 godzin roboczych – cztery dni poświęciłem na hełm, trzy na miecz i cały jeden dzień na farbowanie szat. Hełm zrobiłem z klejonego warstwowo kartonu, „spawanego" silikonem, miecz zaś z ponad dwumetrowej ręcznie ciętej deski (bodajże sosnowej). Całość pomalowałem kilkoma warstwami emalii (na mieczu widnieje m.in. aluminiowa emalia do felg, na hełmie – głównie impregnaty do drewna). Jako szat użyłem starej tkaniny, zabarwionej barwnikami do tkanin oraz pigmentami do farb.

Ok, Wando, jesteś tu nowa, więc muszę ci wytłumaczyć kilka rzeczy.
Król Kinguin jest zatwardziałym graczem i zawsze bardzo się wczuwa. Ostatnio wyszła jakaś skradanka, więc pewnie się schował.
Więc nawet, jak go zauważysz, to udawaj, że go nie widzisz. To mu poprawia humor.
Zrozumiałaś?
Tak, panie Milo.
Królu Kinguinie?
Przynieśliśmy przekąskę.
Jaśnie panie?
No gdzie on jest?

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE
Phantaruk PL ..... DVD
Men of War: Oddział szturmowy PL ..... DVD
The Way PL ..... DVD

PROGRAMY
G Data Total Protection PL ..... DVD
VRMark Basic Edition ..... DVD

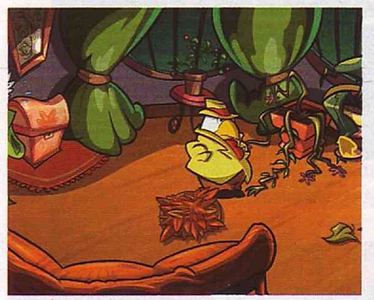
DEMA
Detective Gallo ..... DVD
Primordia ..... DVD
Return 2 Games: Book of Demons PL ..... DVD
Woven ..... DVD

MODULATOR
Mody do Sid Meier's Civilization VI ..... DVD

COSPLAY
Piotr „Joker" Grabowski ..... DVD

E-BOOKI
Królewskie dzieci ..... DVD
Tao Ariadny ..... DVD
Fetor i stare koronki ..... DVD

BONUSY
ActionMag ..... DVD
Esensja ..... DVD
Marek Lenc ..... DVD
Tapety ..... DVD



KOD SERYJNY do gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY

PHANTARUK PL

GATUNEK: HORROR

? ➤ PRODUCENT: POLYSLASH ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 5+ (CURSIAN W CDA 10/2016) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU DWURDZENIOWY, 2 GB RAM, GRAFIKA ZGODNA Z DX9

Liczący sobie ledwie cztery miesiące(!), a więc naprawdę zupełnie świeży Phantaruk polskiego studia Polyslash to **first-person horror z ambicjami. Rozgrywa się na pokładzie kosmicznego ośrodka badawczego** Purity-02, na którym zgodnie z najlepszymi tradycjami science fiction obudziła się groza. Wcielamy się w bezimiennego ocalałego z rzezi, jaka miała miejsce w placówce.

W założeniach Phantaruk to hybryda Dead Space'a, Somy, Outlasta i Obcego: Izolacji. Nie ma w nim bezpośredniej konfrontacji z wrogiem – ba, przeraża sam jego wygląd – co tym samym czyni grę skradanką wykorzystującą nawet opcję ukrywania się pod stołami i wychylania się zza rogów. Dodatkowy mechanizm motywujący do eksploracji stanowi toksyna, która gromadzi się w krwiobiegu bohatera i która po osiągnięciu krytycznego stężenia powoduje game over. Na szczęście w trakcie gry, która trwa cztery, góra pięć godzin, nie zdarzyło mi się mieć problemu z tego powodu.

Wnętrza Purity-02 są nie tylko stosownie kosmiczne, ale także po ludzku zagracone, co dodatkowo wzmacnia imersję. Udźwiękowienie jest niezłe, choć nie jestem pewien pochodzenia zmiennoakcentowego kapitana. Stąd też **jedyny mój poważny zarzut wobec gry dotyczy AI**, która daje się oszukiwać jak dziecko. *[gem]*

Uwaga! Phantaruk wymaga Steama. Kod aktywacyjny otrzymasz na maila po wpisaniu kodu z płyty w serwisie kody.cdaction.pl.

DEMO

DETECTIVE GALLO

Przygodówka detektywistyczna wystylizowana na Chandlerowski kryminał. Z tą różnicą, że nie jest mroczna, ale dosyć kolorowa, głównymi bohaterami są kaczki, a skutkiem zbrodni jest śmierć pięciu ukochanych roślinek bogatego ekscentryka. Sympatyczną grę podlano dużą dozą humoru.

KOD SERYJNY do gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY

THE WAY PL

GATUNEK: PRZYGODOWA, LOGICZNA

? ➤ PRODUCENT: PUZZLING DREAMS ➤ WERSJA PL: NnapisY ➤ OCENA W CDA: BRAK ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800

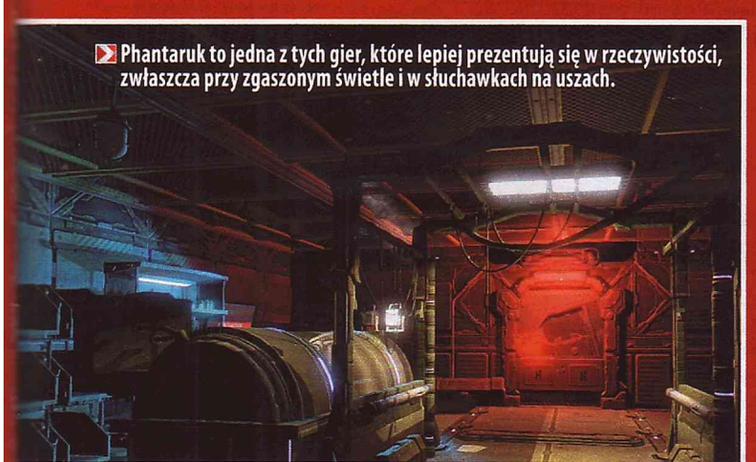
Wydana w kwietniu 2016 przygodówka w stylu retro, będąca wspaniałym hołdem dla Another World. The Way to dwuwymiarowa, rozpikselizowana i ultraliniowa historia o poszukiwaniu utraconej miłości i ostatecznym poświęceniu dla niej. Prócz satysfakcjonujących łamigłówek The Way oferuje też sekwencje zręcznościowe, sprowadzające się początkowo do wspinania się i skakania, ale także strzelania, a nawet korzystania ze zdolności specjalnych i pomocy niezwykłego asystenta. Zdarzają się naturalnie momenty słabsze, związane choćby z nieprecyzyjnym miejscami sterowaniem i koniecznością biegania w tę i we w tę, jednak na ogół rekompensowane są z nawiązką niebanalną narracją, a okazjonalnie także ściśnięciem serca. Niniejszym serdecznie polecam. *[gem]*

Uwaga! The Way wymaga Steama. Kod aktywacyjny otrzymasz na maila po wpisaniu kodu z płyty w serwisie kody.cdaction.pl.

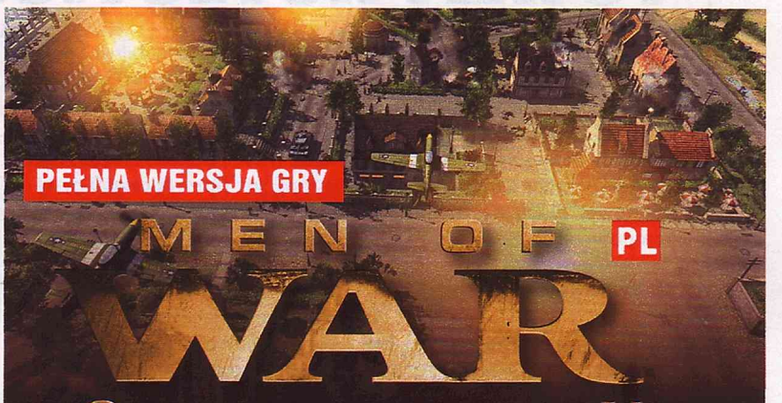
CO ZROBIĆ Z KODEM NA PŁYCIE?

W każdym numerze na jednej z płyt nadrukowany jest indywidualny kod. Należy przepisać go na stronie kody.cdaction.pl, wcześniej założywszy na niej konto (uwaga: to nie jest to samo konto co na stronie www.cdaction.pl!). Po poprawnym wpisaniu kodu dostaniesz dodatki przypisane do numeru, z którego pochodzi kod. O ile nie piszemy inaczej, klucze seryjne do wszystkich bonusów można pobrać tylko z naszej strony. Przypominamy jednocześnie, że nie każda pełna wersja jest aktywowana w serwisie, niektóre są pozbawione DRM-ów.

Poziom stężenia toksyny da sie monitorować na bieżąco. Stan krytyczny skutkuje też dodatkowym efektem na ekranie.



Phantaruk to jedna z tych gier, które lepiej prezentują się w rzeczywistości, zwłaszcza przy zgaszonym świetle i w słuchawkach na uszach.



GATUNEK: RTS

16

PRODUCENT: DIGITALMINDSOFT ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 7 (ENKI W CDA 05/2011) ➤ MULTI: WSPÓŁPRACA, ROZWAŁKA DO 8 OSÓB ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10. CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA ZGODNA Z DX9

Powracamy do świata Men of War, by tym razem towarzyszyć oddziałom szturmowym aż pięciu nacji: USA, Niemiec, Wielkiej Brytanii z przyległościami, Związku Radzieckiego oraz po raz pierwszy w serii – Japonii. Nie jest to jednak typowy RTS typu „szybko zbuduj większą armię niż przeciwnik" – przeciwnie, **to gra zdecydowanie taktyczna**, w której mechanika uwzględnia nie tylko możliwość rykoszetu, ale także kąty postrzałów i tym samym różne ich efekty.

Men of War: Oddział szturmowy, jak każda wcześniejsza gra na bazie silnika GEM 2, jest bardzo złożony i **najlepiej sprawdza się w trybie współpracy nawet ośmiu graczy**. Zdaje się jednak zarazem ciut przystępniejszy dla solistów, dzięki czemu na domyślnym poziomie łatwym także oni będą w stanie pobawić się opcją przejęcia bezpośredniej kontroli nad jednostkami – po to choćby, by nacieszyć się mocą broni pancernej na niemal kompletnie niszczalnej mapie. *[GEM 2]*

Uwaga, **nasza wersja to Game of the Year Edition**, zawierająca wszystkie pięć multiplayerowych dodatków do Oddziału szturmowego.

KODY BONUSOWE DO WOW ORAZ WOT

Ahoj, kapitanowie! Czołem, dowódcy! Mamy dla was **kod bonusowy do World of Warships oraz zaproszeniowy do World of Tanks**. Ten pierwszy daje Smitha, czyli unikatowy, tj. niedostępny zwykle w sklepie premium, amerykański niszczyciel premium poziomu II, jedno miejsce w porcie i 180 flag sygnałowych – po 10 z każdego rodzaju. Łączna wartość pakietu to ponad 44 złote.

Kod do World of Tanks natomiast jest zaproszeniowy, tj. ważny tylko przy zakładaniu nowego konta. Daje T-127 – radziecki czołg lekki premium III poziomu wraz z załogą z wyszkoloną w pełni bazową biegłością i dodatkowo atutem „Szósty zmysł" u dowódcy. Ponadto w pakiecie znajduje się jedno miejsce garażowe oraz jeden dzień konta premium. Wartość prezentów – ponad 25 złotych.

Jak użyć kodu do World of Warships?
Zaloguj się na worldofwarships.eu przy pomocy adresu e-mail oraz hasła używanego w grach Wargamingu i z rozwijanego menu dostępnego po kliknięciu nazwy gracza w prawym górnym rogu wybierz opcję „Wpisz kod bonusowy". Wpisz swój kod dla wszystkich i zaloguj się do gry – twoje okręt, miejsce i flagi już czekają!

Uwaga: ważność kodu upływa 13.03.2017.

Jak użyć kodu do World of Tanks?
Wejdź na stronę worldoftanks.eu i w prawym górnym rogu ekranu znajdź opcję „Zarejestruj się". W oknie „Stwórz konto i zacznij grać!" wpisz wymagane dane, po czym kliknij opcję „Czy masz kod zaproszenia?" i tam wpisz swój kod zaproszeniowy do World of Tanks.

Najnowszą wersję klienta World of Tanks można znaleźć na stronie worldoftanks.eu pod przyciskiem „Zagraj za darmo".

Uwaga: ważność kodu upływa 13.03.2017.

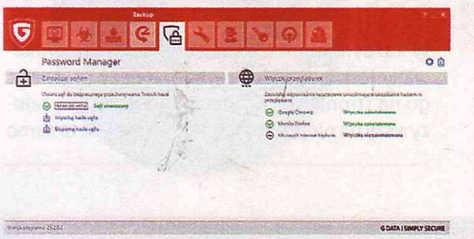
KOD BONUSOWY DO SURVARIUM

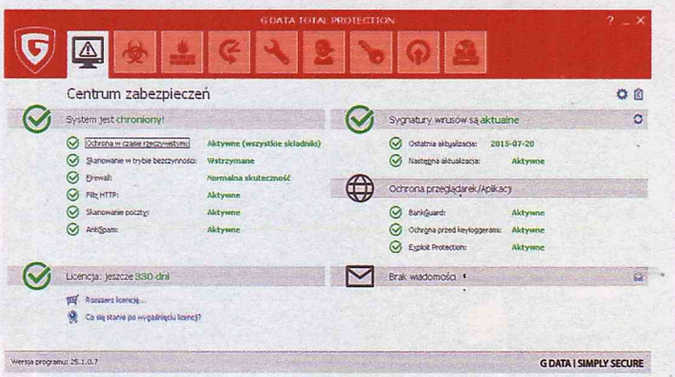
Mamy dla ciebie Bandit Equipment Set – zestaw wyposażenia premium, składający się z kurtki Bandit's Jacket (level 2), spodni Bandit's Pants (level 2) oraz pistoletu maszynowego UZI „Hurricane" (level 2). Jako zestaw dają dodatkowe 20% do zdobywanej reputacji na czarnym rynku oraz 25% zarabianego srebra. Ponadto w zestawie znajdziesz patriotyczną „naszywkę" na rękaw w postaci polskiej flagi. Wartość pakietu to ponad 60 złotych!

Jak użyć kodu do Survarium:
– jeśli grasz w Survarium na Steamie, kod wpisz na stronie gry przy użyciu przeglądarki Steama,
– kod może być użyty zarówno na nowych, jak i aktywnych już kontach,
– działa tylko jeden kod na jedno konto,
– kod aktywuj na stronie survarium.com/en, następnie wejdź w „My account", znajdź „Add promo code" i „Apply code",
– kod aktywuje się do pół godziny.

Uwaga: kod ważny jest tylko do końca stycznia 2017 r.

90 DNI G DATA TOTAL PROTECTION





Nadchodzi zima, ale my się zimy nie boimy, bo mamy dla wszystkich 90 dni pełnej ochrony z G Data Total Protection – kompletnym pakietem bezpieczeństwa dla ochrony danych i bezproblemowej pracy na domowym komputerze!

Nasz pakiet oferuje:

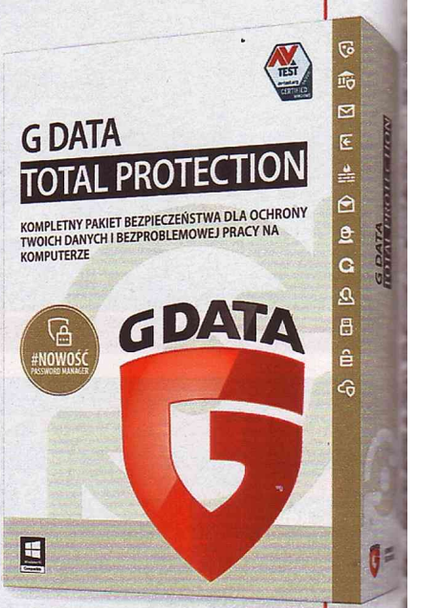
- kontrolę urządzeń określającą, kto może korzystać z zewnętrznych urządzeń, jak dyski, napędy optyczne czy pamięci USB;
- kontrolę rodzicielską ograniczającą dostęp do nieodpowiednich stron internetowych;
- indywidualne zarządzanie aktualizacjami pozwalające uniknąć dodatkowych kosztów związanych z wykorzystaniem mobilnych połączeń internetowych UMTS/LTE;
- niskie wymagania sprzętowe, dzięki którym pakiet sprawdza się także w komputerach z nieobsługiwanym już przez Microsoft systemem Windows XP.

G Data od 30 lat tworzy inteligentne oprogramowanie antywirusowe, zdobywające laury i wyróżnienia niezależnych organizacji testujących. Narzędzia cechują się łatwą instalacją, intuicyjnym interfejsem oraz najwyższym poziomem wykrywalności zagrożeń, dając gwarancję bezproblemowego korzystania z bankowości, zakupów online oraz ochrony poczty i prywatnych danych. Ponadto w przypadku problemów technicznych dostępny jest przez 7 dni w tygodniu, 365 dni w roku zespół techników (pomoc w języku polskim świadczona od poniedziałku do piątku w godz. 8.00-17.00; w pozostałych godzinach i dniach obowiązuje angielski).

Uwaga, klucz ważny jest do końca listopada 2017 r.

G Data Total Protection to:

- kompleksowa ochrona przed wirusami i innymi zagrożeniami z sieci przy użyciu dwóch niezależnych technologii detekcji (autorskiej oraz BitDefendera);
- proaktywna kontrola analizująca zachowania plików i programów w chmurze;
- błyskawiczna ochrona poczty e-mail skanująca nawet zaszyfrowane wiadomości już w momencie ich odbierania;
- eliminacja luk bezpieczeństwa zabezpieczająca komputer przed możliwością ich wykorzystania (Exploit Protection);
- ochrona bankowości i zakupów online dzięki technologii BankGuard 2.0 oraz w pełni konfigurowalnemu modułowi Keylogger Protection, chroniącymi przed nadużyciami i wyłudzaniem danych dostępowych;
- ochrona przed zmanipulowanymi urządzeniami USB zapewniająca ochronę przed napędami USB udającymi inne urządzenia, np. klawiatury;
- firewall chroniący przed hakerami, który monitoruje cały ruch sieciowy urządzenia;
- antispam pozbywający się uciążliwego spamu oraz pozwalający korzystać z przeskanowanej antywirusem skrzynki odbiorczej;
- kontrola rodzicielska limitująca dostęp do nieodpowiednich stron internetowych;
- browser cleaner pozbywający się niechcianych pasków wyszukiwania czy innych uciążliwych dodatków do przeglądarek internetowych (Internet Explorer, Firefox, Chrome);
- bezpieczne kopie zapasowe w chmurze tworzące automatycznie zabezpieczone hasłem kopie zapasowe lokalnie oraz z wykorzystaniem popularnych usług w chmurze jak Dropbox czy Google Drive;
- kontrola urządzeń pozwalająca określić warunki korzystania z zewnętrznych urządzeń jak dyski, napędy optyczne czy pamięci USB;
- sejf przechowujący poufne dane na wypadek kradzieży lub nieautoryzowanego dostępu osób trzecich do twojego komputera;
- passworld manager, czyli nowa w zestawie bezpieczna opcja automatycznego uzupełniania pola z hasłem w swojej przeglądarce internetowej.



Więcej informacji na temat G Data Total Protection i innych narzędzi G Data na www.gdata.pl.

CD-ACTION www.cdaction.pl 01/2017 (264)

Redakcja
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa
Zastępca redaktora naczelnego: Dawid Bojarski
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

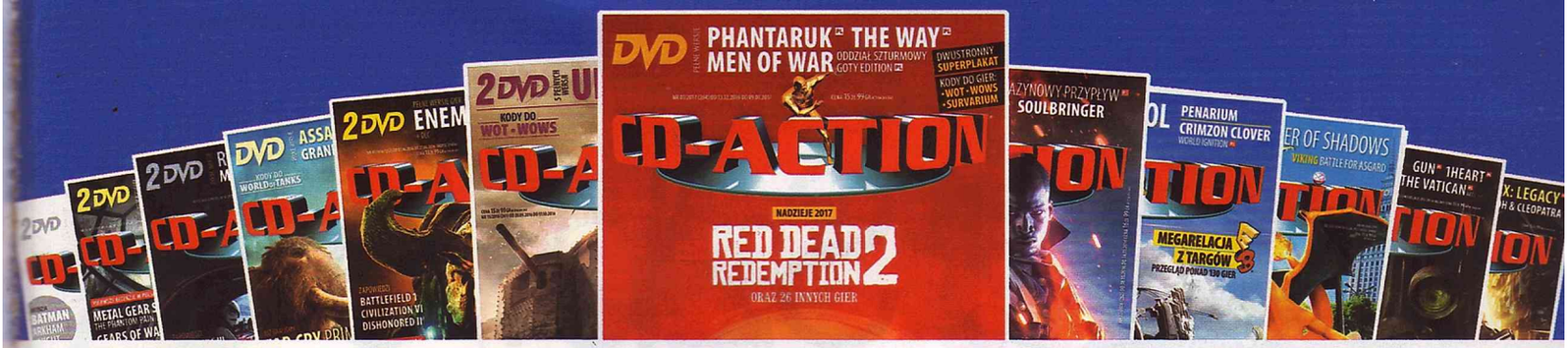
Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K. Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

WYBIERZ SWOJĄ WERSJĘ:

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
179 zł

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**(*)

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
PLUS ARCABIT INTERNET SECURITY(**)
LICENCJA 12 MIESIĘCY
199 zł

EDYCJA **CO-OP**
312 zł

Możesz też zamówić dwie prenumeraty klasyczne wysyłane pod ten sam adres, oszczędzając 46 złotych.

- Wszystko to, co w prenumeracie **KLASYCZNEJ**
- **Elegancki kubek** na dowolne napoje (i nie tylko!)
- **Stylowy T-shirt** (rozmiar do wyboru: M, L, XL)
- Pierwszeństwo przy specjalnych akcjach kodowych(*)

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
222 zł

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
PLUS ARCABIT INTERNET SECURITY(**)
LICENCJA 12 MIESIĘCY
242 zł

(*) Szczegóły na stronie www.cdaction.pl/prenumerata. (**) Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Dodatki wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

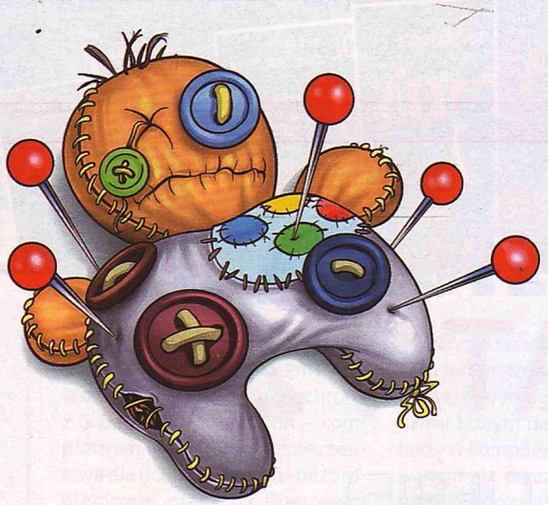
Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres prenumerata@bauer.pl.

Reklamacje płyt DVD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajdą Państwo w Regulaminie sklepu na stronie prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Aktualne wydanie Szpil sponsorują literki B, F, I, O, S, T i U. Z innych wieści: pewien świętujący 30-lecie istnienia francuski gigant na przełomie listopada i grudnia chciał graczom sprezentować 30 podarunków niespodzianek. Los sprawił jednak, że ich lista – łącznie z darmowymi grami – wyciekła jeszcze przed startem akcji, bo webmaster nie poukrywał tytułów dostatecznie dobrze w kodzie strony internetowej. Ale jakże piękny sposób, by przy okazji jubileuszu uczcić najlepsze przeciekowe tradycje!

Frustracja wywoływana powolnym działaniem starego komputera powoduje sięganie po alkohol – wynika z badania przeprowadzonego przez Microsoft. Krótko mówiąc: ponoć „przycinające" komputery wpędzają użytkowników w pijaństwo. My mamy odwrotnie – jak patrzymy na ceny nowych kart i procków, to wtedy właśnie odczuwamy wyjątkowo silną chęć, by się sponiewierać.

Apple wydało album, w którym jest 450 zdjęć iPhone'ów, MacBooków, zegarków Apple Watch itd. „Designed by Apple in California" dostępny jest w dwóch wersjach: mniejszy, z miękką okładką, kosztuje 199 dolarów, większy w twardej oprawie – 299 dolarów. Czyli ok. 1200 zł. Mamy kontrofertę – za tę samą cenę proponujemy 450 zdjęć członków redakcji pukających się w czoła.

Badania przeprowadzone przez The Internet Foundation in Sweden sugerują, że osoby, które korzystają z torrentów, częściej są skłonne do tego, by wykładać pieniądze na dobra kultury. Tak jest, piraci kupują więcej dóbr kultury niż ci niekradnący. Przynajmniej w Szwecji. Wszystkim niepiracącym mamy po tej rewelacji do powiedzenia tylko tyle: wstydźcie się! Natychmiast zacznijcie pirację (i kupować więcej dóbr kultury!). Całe życie w błędzie...

Ubisoft obiecuje: „nigdy więcej dodatków, które gracze muszą kupować, by cieszyć się pełnym doświadczeniem [w grze]". Swą nową politykę porównał do wizyty w parku rozrywki, w którym po kupieniu biletu „możesz przejechać się każdą atrakcją, ale możesz też iść do sklepiku i kupić trochę jedzenia czy gadżetów". Czyli dodatkowo płacić i tak będziemy, ale chociaż nie za to, za co już zapłaciliśmy, kupując bilet wstępu. Doceniamy to posunięcie, żeby nie było, ale zastanawiamy się, jak doszło do tego, że rzeczą tak oczywistą trzeba się chwalić i że nie jest to powszechna praktyka.

W dniu premiery w Infinite Warfare grało na Steamie tylko 14 tys. osób – mniej niż w Farming Simulatora 17. Zaorane!

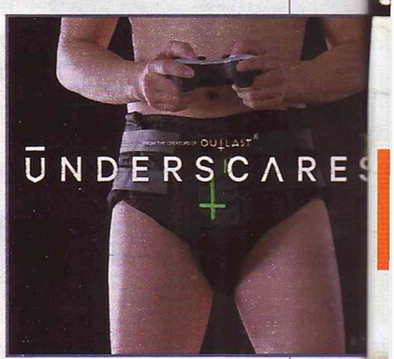
Rządząca w Hiszpanii Partia Ludowa przedstawiła pomysł ustawy, która może spowodować zakaz rozpowszechniania tam internetowych memów. Formalnie celem proponowanych zmian ma być „ograniczenie rozprzestrzeniania obrazów, które naruszają szacunek do człowieka". Ciekawe, kiedy zatem zakażą publikacji wypowiedzi polityków? Bo po przeczytaniu tego newsa od razu czujemy, jak nasz szacunek do twórców takiego prawa zostaje potężnie naruszony. Ale w sumie to jednak pocieszające, gdy się człowiek dowiaduje, że nie mamy monopolu na polityków z pomysłami z kosmosu.

Twórców Skyrima Special Edition trzeba pochwalić za niedyskryminowanie posiadaczy jakiejkolwiek platformy. Czy masz PC, XBO, PS4, nie ma to znaczenia – gra sypie się równo na wszystkim (winne są ponoć najnowsze patche).

W serwisie YouTube wyciszony został dźwięk z oficjalnego zapisu transmisji The Game Awards „ze względu na roszczenie właściciela praw autorskich". Mamy nadzieję, że organizator TGA, Geoff Keighley, załatwi to po męsku z szefem YouTube Gaming, Geoffem Keighley.

Ubisoft wydał łatkę cenzurującą Watch Dogs 2. A to dlatego, że jeden z graczy zabił w niej enpeckę, która upadła na tyle niefortunnie, że odsłoniła realistycznie oddane krocze. Gracz ów zrobił dokumentujący to screen i wrzucił go na Twittera. W efekcie... dostał od Sony bana na swe konto w PlayStation Network „za publikację materiałów o charakterze erotycznym". Obecność genitaliów w grze 18+ nie zdaje się nam czymś nadmiernie szokującym; bardziej smuci fakt, że bany dostaje się teraz nie za dokumentowanie zabijania niewinnych ludzi w grze, ale publikację ujęć z intymnymi fragmentami ich ciał. Jaja sobie robią?! ***[Smg & enki & spk]***

Assassin's Creed II doczekał się remastera na XBO. Nasze wrażenia z tej wersji są identyczne jak wyraz twarzy tego pana po lewej.



Twórcy horroru Outlast II bez sukcesu zbierali pieniądze na... pieluchę. Tzn. ogłosili na Kickstarterze, że potrzebują 40 „klocków" na stworzenie specjalnego pampersa dla gracza, który ponoć jest niezbędny do grania w ten tytuł. Wiemy, że chodzi tylko o marketing (tzn. „żeby o grze było głośno"), ale naszym zdaniem pomysł był do dupy.